



EDICIONES ZINCO S.A.

EXITO DE LA
PRESENTACION DE
**Advanced
Dungeons & Dragons**
2ª Edición

NUM. 9

390 PTS.

¡EXCLUSIVA!

EL CREADOR
DE BATMAN,
BOB KANE,
NOS HABLA DE

**BATMAN
REGRESA**

ASI FUE EL 10º SALON DEL COMIC

COMICS scene®

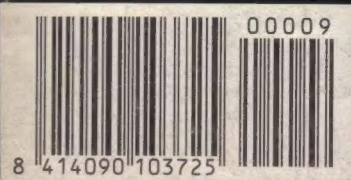
**¡LA INVASION
DE LOS PINS!**

**CADILLACS Y
DINOSAURIOS**

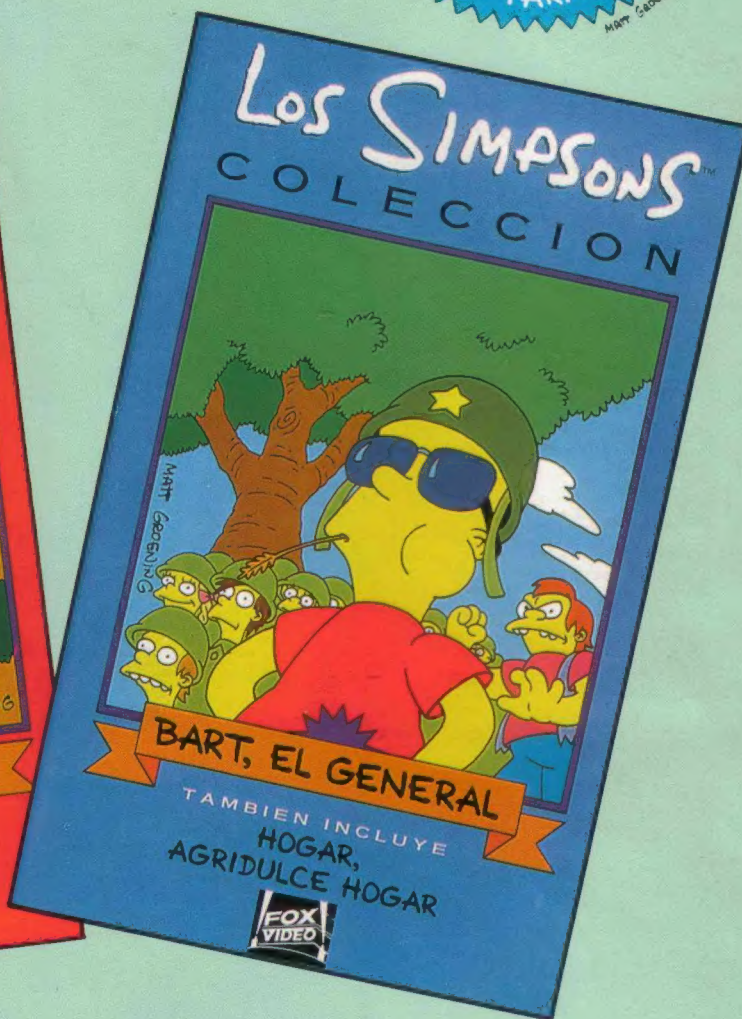
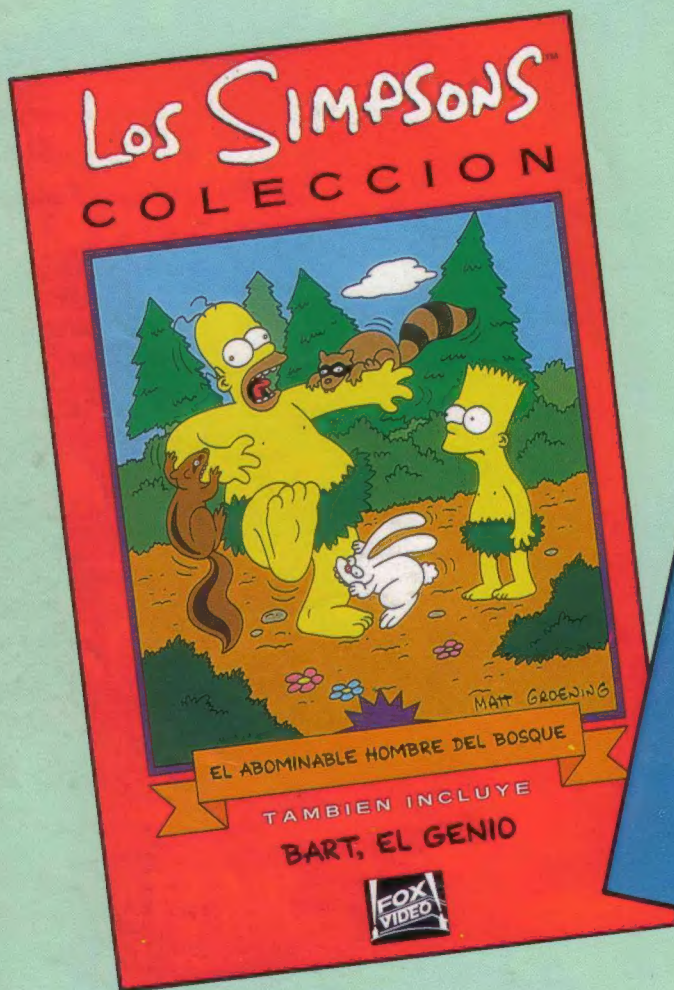
**NEAL ADAMS:
GIGANTE DEL ARTE**

JIM STARLIN:
Creador de
HEROES Y
VILLANOS

**NOCES DE
OPERA CON
P. GRAIC
RUSSELL**



AHORA PUEDES VERLOS A UNA HORA MENOS MOLESTA



Pedidos por teléfono
(93) 318 83 16
(93) 318 82 16
Horario de 10 a 20.30
Resto del día,
contestador automático
Pedidos por Fax
(93) 302 60 47
Para más información,
consultar IBERTEX

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

DESEO RECIBIR LOS TITULOS CONTRA REEMBOLSO ☐ O POR TALON ☐ GASTOS DE ENVIO: 300 PTAS.

- ☐ **EL ABOMINABLE HOMBRE DEL BOSQUE**
BART, EL GENIO 2.495 PTAS.
- ☐ **BART, EL GENERAL**
HOGAR, AGRIDULCE HOGAR 2.495 PTAS.

NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
POBLACION EDAD
PROVINCIA Cód. Postal Tel.

SOLO VHS



VERGARA RAPID
C/. Vergara, 8 - 08002 Barcelona

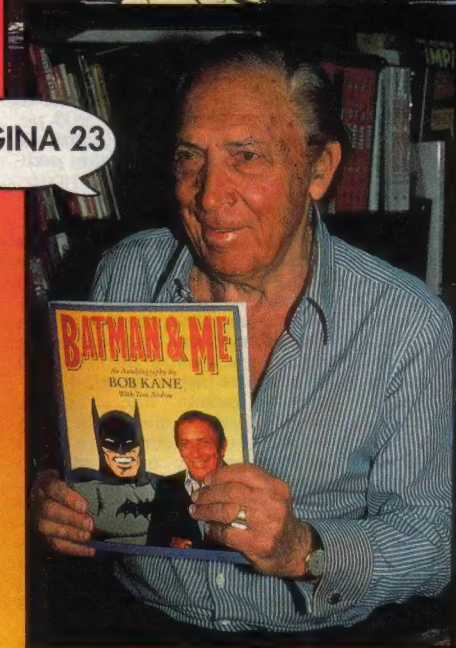
COMICS scene

COMICS SCENE

- 4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis
- 6 **LA PINSMANIA**
¡Nos los van a clavar en el corazón!
- 7 **AQUI, EN ESPAÑA**
Los cómics que hay por aquí
- 8 **JUEGOS**
Con los cómics también se juega
- 11 **CADILLACS Y DINOSAURIOS**
Los Relatos Xenozoicos de Mark Schultz
- 16 **GIGANTE ARTISTICO**
Habla Neal Adams
- 23 **LA VISION DEL CREADOR**
Bob Kane, padre de Batman, comenta su vuelta.
- 30 **MUERTES EN LA FAMILIA**
Jim Starlin mató a Robin...
- 35 **AÑOS LUZ**
El Rayo vuelve a escena.
- 40 **SPAWN**
Su creador, Todd McFarlane, aún no lo comprende.
- 44 **VELADAS OPERISTICAS**
P. Craig Russell ilustra los clásicos del Bel Canto.
- 49 **VAGABUNDO INFELIZ**
Nomad parte a descubrir los USA con Bucky.
- 53 **VOLADOR A PESAR SUYO**
Por los cielos se ve a un nuevo Black Condor.
- 57 **ASI FUE EL SALON DEL COMIC**
El evento de Barcelona fue un éxito.
- 59 **LOS CUENTOS DE FERNGULLY**
A la ecología por el dibujo animado.
- 64 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide
- 82 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que está por venir...



PAGINA 11



PAGINA 23



PAGINA 16

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 16, 24, 26 & 27, Copyright © 1992 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE Número 9, julio de 1992, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.º, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Area de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en este número: Asesor: Miguel G. Saavedra. Redactores: Francisco José Campos, Jesús Cuadrado, Laureano Domínguez y Ruiz de Villalobos • Diseño: Antonio Sánchez. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Jaime Alba y Domingo Santos. • Imprime Rotographik-Giesse. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609.4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 375 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

Antes de nada tengo que felicitaros por esta publicación. Por fin existe una revista específica sobre el cómic y el cine relacionado con el noveno arte.

Tras leer el artículo dedicado a William M. Gaines en el número 7, me puse a pensar si sería posible ver la publicación de los legendarios cómics E. C. en nuestro país.

Los tebeos de terror todavía no cuentan con un gran número de títulos disponibles. Creepy es la única revista que aflora a mi mente después de la desaparición de la Tumba de Drácula y Dossier Negro. Hay otras series, pero encuentro que tienen un marcado carácter fantástico. Me gustaría hacer de esta carta el catalizador de opiniones o propuestas para ver publicadas las historias E. C.

También me gustaría apoyar la edición de algunos mangas de ámbito cómico, como el Doctor Slump, o de artes marciales, como Lone Wolf & Cub.

Por cierto, que en el citado artículo de William M. Gaines se habla, entre otros, de Graham Ingels, omitiéndose señalar que murió el 4 de abril del año pasado. Y otra rectificación: dentro del espacio «Leyendas del Príncipe Valiente» se menciona que Arn es el hermano de Valiente en los cómics, cuando en realidad es su hijo.

Enrique Torres Suárez
Barcelona

Hace algún tiempo se comentó la posibilidad que de Toutain publicara en España selecciones de los mejores cómics E.C., pero, al parecer, a los americanos sólo les interesaba vender el lote completo, y la cosa se fue enfriando. En cambio, en el caso del Dr. Slump, si te puedo confirmar que Comics Fórum está preparando la edición del cómic, presumiblemente para finales de año. Y gracias por las oportu-

nas rectificaciones. Siempre es agradable constatar que tenemos unos lectores atentos y bien informados.

Me considero un incondicional del cine, sobre todo del fantástico y de terror. Por esto tengo todo los números aparecidos de **Fangoria** y **Star Ficción**. Debido a mis estudios de diseñador gráfico y a mi gran afición al cómic, también adquiero vuestra revista, que me parece de una calidad incomparable.

Uno de mis héroes favoritos es Batman, pues la ambientación nocturna y la elegancia del personaje me parecen muy interesantes y de gran belleza. Aunque he visto representado a Batman por muchos dibujantes, ninguno me impresionó más que el de La Broma Asesina. No sé si estaréis de acuerdo conmigo en la calidad de esta obra, pero yo la recuerdo como una auténtica joya. De ahí que me interese conocer algunos otros trabajos de este genio y la forma de hacerme con ellos.

También querría saber dónde podría encontrar «El Señor de la Noche», de Frank Miller, y el volumen de Batman-Judge Dredd, pues aquí, en Melilla, no he podido conseguirlos.

José Antonio Fernández Jaén
Melilla

No cabe duda de que Brian Bolland es un excelente autor, pero con el inconveniente de que se prodiga muy poco. Aparte de La Broma Asesina, su obra más célebre es Camelot 3000, una maxiserie de nueve números que realizó para DC junto al guionista Mike W. Barr.

Actualmente, la edición Zinco de la misma se encuentra agotada, pero supongo que te alegrará saber que hay planes para sacar próximamente un tomo englobando la totalidad de epi-

sodios. Y si quieres conocer un Bolland distinto, más experimental, te remito a la revista Cimoc, donde se vienen publicando desde hace unos meses distintas entregas del serial Mr. Mamullian. Para conseguir cualquier álbum del catálogo Zinco, tan sólo tienes que dirigirte a la siguiente dirección: Ediciones Zinco, Avda. de Roma, número 157, 9.º, 08011 Barcelona. Las formas de pago admitidas son por giro postal o mediante talón bancario. Al importe total de tu pedido debes añadirle 200 pesetas en concepto de gastos de envío. También se aceptan pedidos contra reembolso.

Vaya sorpresa me llevé con lo de la movida de la línea Image que comentábais en la sección «Bocadillos del Lector» del último número. Lo que no acabo de entender es por qué Marvel ha dejado escapar a tal cantidad de autores importantes, y además todos de golpe. Personalmente, considero que a estrellas como Jim Lee o Todd McFarlane hay que darles lo que pidan con tal de retenerlas, porque son toda una garantía para cualquier colección. A propósito de esto, ¿se sabe ya quiénes serán los nuevos autores que van a reemplazar a los «tránsfugas» de las colecciones mutantes?

Jorge Clement Gómez
Tarragona

La gestación de la línea Image responde básicamente a las discrepancias de un grupo de autores con las condiciones económicas y creativas que recibían de Marvel. Específicamente, parece ser que reclamaban un mayor control sobre sus personajes, así como un porcentaje en los beneficios generados por los artículos de merchandising. Todd McFarlane, por ejemplo, se quejaba de que él no había recibido ni un solo centavo de las cam-

setas de Spiderman que se han hecho utilizando sus dibujos. La entrevista a McFarlane que incluimos en este mismo número seguramente os servirá para entender un poco más cómo ha ido todo este asunto. Lo que sí ha quedado claro es que Marvel ha preferido no dar su brazo a torcer, apresurándose a buscar sustitutos para los autores que han marchado a Malibú. Según se ha anunciado, Andu Kubert pasará a ser el dibujante regular en X-Men a partir del número 14 USA. Los números 12 y 13 serán fill-ins dibujados por Art Thibert. Uncanny X-Men contará inicialmente con guiones de Scott Lobdell y dibujos de Joe Quesada, el artista que se ha dado a conocer gracias a su trabajo para la serie DC The Ray (ver artículo en este mismo número de **COMICS SCENE**). Más adelante, John Romita Jr. volverá a la colección como dibujante regular. X-Force número 14 será el último coescrito por Rob Liefeld, que ya había dejado los dibujos en el número 9. A partir de ahí, el nuevo artista será Greg Capullo. En X-Factor, Larry Stroman y el susodicho Greg Capullo se alternarán en los lápices, dando paso a Joe Quesada en Otoño. Por último, Grandon Peterson será el nuevo dibujante «permanente» de Wolverine, pero antes habrá diversos fill-in ilustrados por gente como Mark Texeira y Bill Sienkiewicz.

Me he decidido a escribir estas líneas tras la lectura del número 8 de vuestra revista, porque hay varias cosas que mi escasa capacidad intelectual no alcanza a comprender:

1) Asunto portadas. En los ocho números que han salido hasta ahora no hay ni una sola portada cuyo motivo principal se refiera a Marvel. ¿Sería correcto decir que bastantes de

los números de la edición USA empleados en la confección de vuestra revista tienen como elemento central de portada una ilustración de Marvel?

2) Porcentaje de artículos Marvel/DC. Hasta el número 8 se había mantenido un saludable equilibrio en el reparto de artículos, pero en el susodicho número 8 nos encontramos con siete artículos relacionados directamente con DC, por tan sólo dos de Marvel. No pretendo con esto criticar la calidad o el interés de los artículos, ya que todo lo que escojáis de la edición USA se supone que es excelente, pero me resulta difícil creer que estoy ante la «escena» de los cómics USA, a la vista de este número, cuando el porcentaje de ventas de Marvel en USA es muy superior al de DC. Quiero remarcar que no es una cuestión de calidad -no creo, ni mucho menos, que lo que más vende sea lo mejor; muchas veces sucede todo lo contrario-, pero estoy casi seguro de que los editores USA tienen muy presente las ventas de Marvel y DC a la hora de distribuir los artículos de la revista. Ahora bien, si lo que queréis es dar preferencia a los artículos DC, a lo cual tenéis perfecto derecho, os sugiero que el título de portada vaya acompañado del famoso par de letras «DC», sobre todo para que sirva de orientación al ávido consumidor reviseril.

3) ¿Olvidos? El verdadero «detonante» por el cual he decidido escribiros es la información que aparece en la sección «Bocadillos del lector» sobre la «fuga de cerebros» de Marvel. Aseguráis que vais a dar más noticias sobre Image Comics y sus numerosos proyectos, y la verdad es que el asunto promete ser muy interesante, pero yo me pregunto: ¿Qué información habéis dado de los recientes trabajos en Marvel de gente como McFarlane, Liefeld, Larsen, Silvestri, Valentino, Pérez o Keown en el tiempo que la revista lleva en la calle? Os voy a ayudar en la respuesta, porque tengo todos los números delante: ninguna. (Hay referencias a Liefeld y Pérez en unos artículos, pero son meramente circunstanciales y no nos dan a conocer las opiniones de estos dos artistas.) Espero que salgan algunos artículos sobre esos trabajos, o tendría que empezar a pensar que pasa algo raro.

Una última duda: ¿Existe alguna editora española que esté negociando ya los derechos sobre la línea Image? ¿Tal vez su nombre suena igual que el de una de nuestras cadenas privadas de TV?

Antónito Lomiro Todo
Alcázar de San Juan
(Ciudad Real)

Cuando en el número anterior hablamos del revuelo que iba a provocar la línea Image, poco imaginábamos que dicho revuelo se iba a trasladar también a nuestra hasta ahora apacible sección de correo. Pero, en fin, mejor paso ya a responder tus

cuestiones:

1) Pues no, no lo sería. De hecho, en los últimos diez números de **COMICS SCENE** publicados en Norteamérica sólo hay uno que contenga personajes Marvel como tema principal de portada, concretamente el número 17. Lo cual no significa que no tengas parte de razón en tu queja, mi querido «Atónito-lo-miro-todo» (ingenioso pseudónimo, por cierto). Si te sirve de algo, te diré que, como asesor de la revista he insistido varias veces al Dire sobre la conveniencia de dedicar algunas portadas a personajes Marvel, prescindiendo de lo que pueda llevar la edición USA. A ver si esta carta termina por convencerle...

2) En este tema, me temo que te equivocas de parte a parte. Todos, absolutamente todos, los artículos marvelianos aparecidos en los últimos números del **COMICS SCENE** americano han sido utilizados para la versión Zinco. Y te diré más: el artículo del Motorista Fantasma del número 8 se incluyó pese a pertenecer a un número cuyo material no nos había sido remitido. (Si se pudo rescatar fue gracias a que se trataba de un texto reproducido en las páginas de blanco y negro.) Lo que al parecer no has tenido en cuenta es que en Estados Unidos ya existe una revista, producida por la propia Marvel, que se dedica a cubrir exclusivamente las publicaciones de la compañía. Esta revista se llama «Marvel Age». Tal vez por eso, buscando no repetir demasiado los mismos temas, **COMICS SCENE** no incide en la actualidad marveliana tanto como podría corresponderle si se atendiese únicamente a criterios de porcentajes de ventas y cuotas de mercado. Y, aparte de ello, me gustaría precisar que muchas veces no se puede hablar de artículos «Marvel» y «DC» en términos absolutos. En este número, sin ir más lejos, se incluyen entrevistas a autores que han trabajado para ambas compañías, como Neal Adams o Jim Starlin. Fíjate que Adams comenta por igual sus experiencias en DC con Batman, en Marvel con la Patrulla X... y se detiene especialmente en su labor actual al frente de la compañía Continuity Comics. ¿Es la suya una entrevista «DC», «Marvel»... o «independiente»?

3) En lo que respecta a los creadores Marvel que ahora participan en la línea Image, me permito recordarte que en anteriores números de **COMICS SCENE** hemos presentado entrevistas a Jim Lee, Whilce Portacio, Chris Claremont y Sam Kieth, todos ellos exponiendo sus proyectos para Marvel. Por no mencionar el artículo sobre El Guantelete del Infinito ilustrado por Pérez o la preview que Fabián Nicieza hacía de X-Force, que tú descartas pero que están ahí. Lo que resultaría imposible, comprendelo, es entrevistar absolutamente a todos los guionistas y dibujantes que trabajan en Marvel. ¡Eso ni siquiera lo han conseguido en Marvel Age! Pero créeme que la revista no tiene

reparo alguno en promocionar series de la competencia. Ahí tienes, como muestra, los dos artículos de Dragon Ball, ambos de cosecha propia, o los dedicados a Valiant, línea inédita en España sobre la cual Fórum tiene una opción de adquisición de derechos. ¡Ah!, y por supuesto que informaremos todo lo que podamos de la línea Image. Pero no porque haya intereses ocultos de por medio, sino, simplemente, porque se trata de la noticia más sonada del año en lo que a comic book se refiere. ¿O no?

Respuestas Cortas.

Diego Ordóñez (Tandil, Argentina), Carlos Fuentes Perer (Puebla, México) y Juan Pablo Aguilar (Buenos Aires, Argentina). Lo lamento, pero de momento el servicio de suscripciones se limita sólo a España. Esperemos que más adelante pueda ampliarse. - Alex Lobo Cobián (Madrid). Nos es imposible facilitar direcciones personales de dibujantes. Prueba a escribirles directamente a las editoriales donde trabajan, y

allí se encargarán de hacérselas llegar. Luego, el que te contesten o no dependerá del interesado. - Juan Carlos Mari Grimali (Avda. del Montgo, 17, 03700 Denia, Alicante, teléfono 578 40 33), que se confiesa un gran fan de la animación, desearía contactar con el lector Emilio Galván Santamaría. - Fernando Rivas (Sevilla). La única forma de obtener esas películas que te interesan sería en alguna tienda de video, o esperar a su pase televisivo. Akira ya se ha estrenado, al menos por estos lares. - Carlos Sesqueda Ramírez (Dos Bocas, número 1446 Fracc 18 de Marzo, CP 44960 Guadalajara, México) desearía contactar con fans de First, los manga y héroes DC como Sandman o Lobo.

Y terminamos dando las gracias a los amigos: Alex Pérez (Barcelona), Óscar Navales (Barcelona), Antonio Arévalo Ubeda (El Vendrell, Tarragona), Ramón Castillo Rodríguez (Jaén), Antonio Santos Díez (Sevilla) y Mauricio Matamoros (México capital). Si los habdos no dictan lo contrario, volveremos el próximo octubre. Hasta entonces, ¡un saludo para todos!

—Miguel G. Saavedra



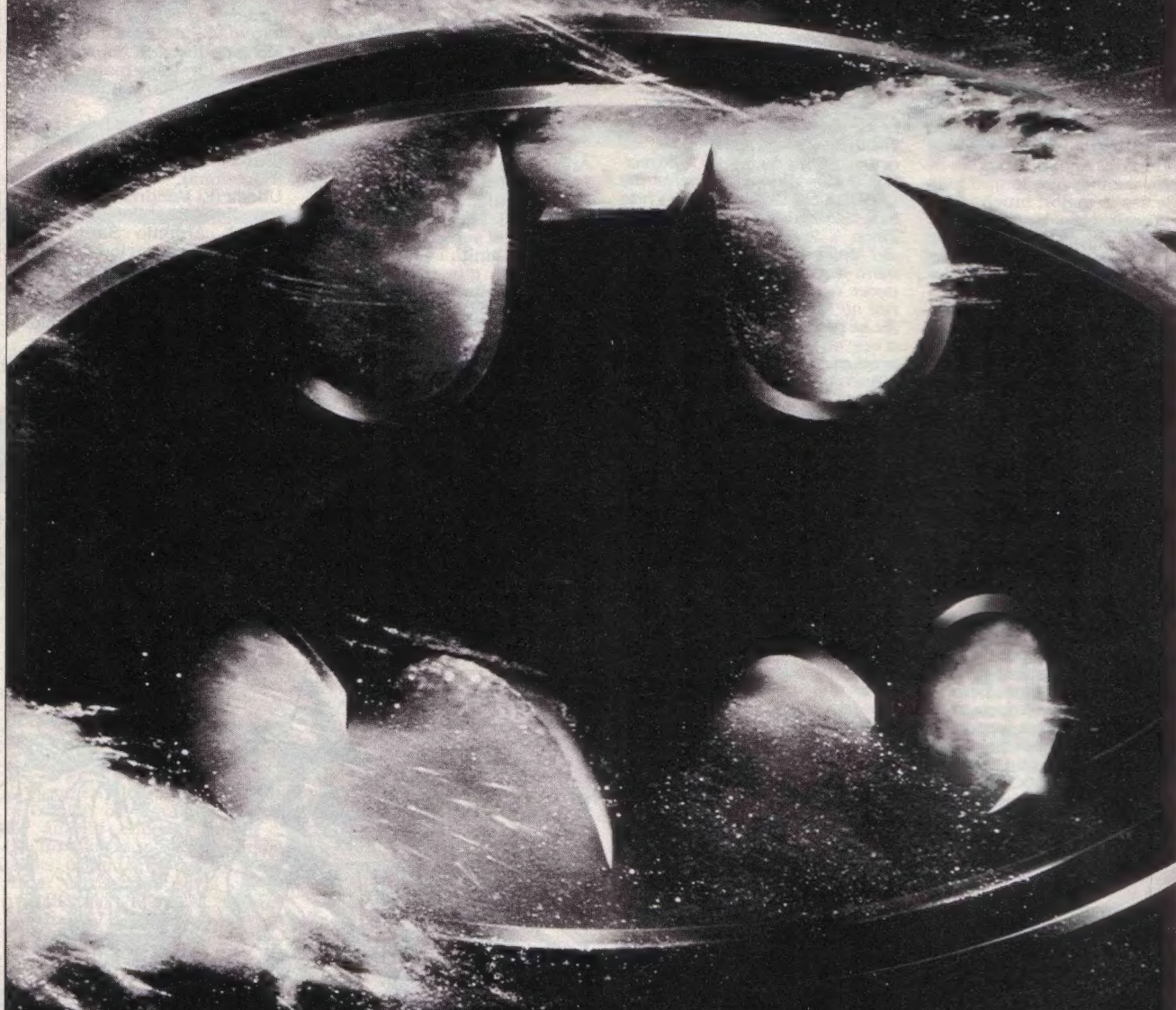
VERTICE

COMICS

PROVENZA, 138 08029-BARCELONA

VEN A VISITARNOS
Y RECIBIRÁS UN FOLLETO USA DE REGALO!

BATMAN VUELVE



TM

LIBRO OFICIAL DE LA PELICULA



EDICION DE LUJO — 975 PTS.



LA PIN'S manía

La fiebre del coleccionismo parece no conocer límites y, aparte los tradicionales sellos, hay coleccionistas de vitolas de puros, de llaveros, de mecheros, de papeles de envolver naranjas, de billetes de lotería... Prácticamente todo es coleccionable. La fiebre coleccionista incluso puede servir para hacer sociología: ¿qué otra cosa, si no, sería una exposición montada con los miles de pegatinas que vieron la luz durante la transición? Al margen de colecciones que no conocen de modas ni de fiebres pasajeras (ej.: los sellos) surgen otras que nos hacen plantearnos la duda sobre su posible duración. La más reciente que, por cierto, ha conocido un crecimiento vertiginoso es la de los pins. Estaba palabra, importada de Francia como la moda, hace referencia a esas insignias esmaltadas con un cierre en «alas de mariposa» en lugar del típico imperdible de las célebres chapas, que no conviene confundir con los pins.

Esta última pasión de los coleccionistas parece haber surgido en Francia a principios de los años 80. Ello no quiere decir que los pins sean cosa de ayer mismo. Aunque se pueden encontrar referencias de ejemplares creados en los años 30, es en los años 80 cuando el pin se ha impuesto sobre todos, eclipsando insignias, chapas y otros broches.

Hoy, el pin se ha convertido

no sólo en un elemento de distinción, sino también de promoción, y las empresas los editan para comunicarse y que se hable de ellas; las revistas como forma de atraer suscriptores y, en definitiva, son usados con cualquier fin decorativo o promocional.

El síndrome de la colección, incipiente en nuestro país, es también reciente en Francia, de donde hemos importado la moda. El pistoletazo de salida se produjo en el torneo Roland-Garros de 1987. Los organizadores decidieron vender cuatro pins: azul, negro, rojo y verde y un quinto, blanco, color institucional del torneo, fue regalado a los invitados. Se había abierto la veda. Los célebres polos de Lacoste se convierten en carné de solapa, editando un color distinto para cada día de la semana. El coleccionista hará todo lo posible para poseer la colección completa.

Por su parte, el cómic se convierte en una de las fuentes más fructíferas de este producto y hoy son incontables los pins que tienen como motivo algún personaje del cómic. El célebre Corto Maltes de Hugo Pratt y los diversos personajes de sus aventuras son los protagonistas de una elegante serie de pins en blanco y negro. Los personajes de *Dragonball*, en principio una serie de culto para los aficionados que la seguían por las cadenas autonómicas, han visto desplegarse toda la parafernalia del

merchandising en la que, por supuesto, no faltan los pins. Series de Ivá, como la popular *Historias de la puta mili* (que está a punto de ser el origen de una revista) han dado lugar a pins que gozan de una gran acogida entre los fans. Como en su día la tuvo aquel Buitre Buitaker, que suplantaba el papel del águila imperial del escudo «nacional». Pero si el cómic es proveedor inagotable de temas para los pins, no lo es menos el deporte, y ahora que estamos en época de olimpiadas, la «Coca-Cola» promociona sus productos con una colección de pins de tema olímpico. Gracias a sus acciones de patrocinación, «Coca-Cola» es hoy la marca más célebre del mundo, esto unido al hecho de su original historia industrial ha servido para desatar la fiebre de más de un coleccionista de pins, dispuesto a poner toda su pasión en coleccionar las más de 2.700 insignias con la efigie de la marca de refrescos.

El alcance que está tomando el fenómeno de los pins hace que cualquier intento por abarcar todos los que se editan sea vano. Así, los coleccionistas se especializan en temas: deportes, cómics, marcas, otros no compran jamás y sólo coleccionan los pins que les regalan, lo que lo ha convertido en una fiebre particularmente extendida entre los profesionales de los medios de comunicación. La divisa es clara: ponga un pin en su solapa.

A MU EN ESPAÑA

A pesar de los comentarios, más bien pesimistas, sobre la actual situación del cómic en nuestro país que se pudieron oír (y leer) en el transcurso del X Salón Internacional del Cómic de Barcelona, los últimos meses nos han deparado bastantes sorpresas interesantes, en lo que se refiere a novedades.

Cómics Fórum sigue, poco a poco, abriéndose al cómic europeo de la mano de los personajes de la «factoría» Bonelli. Lo último ha sido un especial de Martin Mystère, titulado *Los misterios de Barcelona*, y que tiene como escenario de la aventura la Barcelona olímpica y la Sagrada Familia gaudiniana. La publicación de este álbum especial puede significar, dependiendo de su éxito, la reintroducción de este personaje en el mercado español.

Dos nuevas series, de procedencia francesa, constituyen la nueva incursión de Ediciones

Zinco en el cómic europeo. En el primer caso se trata de *Las aventuras de Alex Russac*, de un interesante Alain Garrigue. El primer tomo de la serie lleva por título *El destino perdido de Argentino Díaz*, y nos cuenta los viajes de Alex Russac, personaje solitario que se convierte en testigo, a menudo impotente, de acontecimientos que le sobrepasan pero por los que se ve afectado profundamente. La otra serie lanzada por Ediciones Zinco es *Las murallas de espuma*, de Joel Muclier, que se encuadra dentro de la nueva línea que parece estar ganando terreno en el cómic francés, de contenido más o menos fantástico.

El 75 aniversario del TBO, oportunamente celebrado durante el Salón del Cómic, ha coincidido con la publicación, por parte de Ediciones B, de una selección de las mejores historietas de Opisso. Un más que merecido homenaje para quien destacó como historietista, pintor, ilustrador y autor, además del logotipo de TBO.

Los seguidores del XIII, la apasionante serie de Vance y Van Hamme, han podido descubrir, finalmente, quién era el misterioso número 1 en el cierre del primer ciclo (que ha durado nada menos que ocho álbumes) de sus aventuras. De todas formas el final, más bien agri dulce, por no decir amargo, queda abierto para otra de esas diabólicas tramas con las que el guionista Van Hamme consigue atrapar el interés de los lectores.

Otra prueba de las habilidades guionísticas de Van Hamme está



en la nueva serie que adaptada de sus propias novelas ha iniciado en complicidad con el dibujante Franq. *Largo Winch* pone en escena al heredero (ignorante de serlo) de uno de los imperios financieros más amplios del mundo. La trama no tiene nada que envidiar a la de XIII y el dibujo de Franq, todavía próximo a un Hermann, resulta mucho menos frío que el de Vance.

Por último, reseñemos la aparición de una nueva serie de las aventuras del teniente Blueberry, con guión de Giraud y dibujos de William Vance. Si en XIII Vance cumple bastante bien, en Blueberry no consigue emocionar, cosa que, por otra parte, tampoco consigue Giraud como guionista, muy lejos de los niveles a los que nos tenía acostumbrados Charlier. Norma Editorial ha sido, sin duda, quien más novedades ha lanzado en los últimos tiempos. A destacar las terceras y últimas partes de *Pesadillas de*

Katsuhiko Otomo y *Hard Boiled* de Miller y Darrow y el relanzamiento de las aventuras de *Corto Maltés*, esta vez en color y con el añadido interés de nuevas ilustraciones realizadas expresamente por Hugo Pratt para estas ediciones y documentos de época. Los títulos ahora publicados por Norma son *La balada del mar Salado* y *La casa dorada de Samarkanda*. En lo que se refiere a material de producción propia tampoco se ha quedado atrás. Cuatro títulos que incluyen un nuevo álbum de Rohner, de Alfonso Font, *Homero* de Guiral y Rubio, *Women* de Luis Royo y *El octavo día* de Daniel Torres.

O sea que, si ésta es una época de mala salud para el cómic, ya podemos ir frotándonos las manos para cuando lleguen las buenas.



JUEGO Y COMIC:

HEROES A TU SERVICIO:

Antes, el arte del buen cómic-ero consistía simplemente en leer tebeos. Ahora, si uno quiere estar en la onda de lo que el cómic y sus personajes de toda la vida pueden darle, es menester abandonar el papel impreso y pasar a cosas mas modernas y sofisticadas: ordenadores, consolas, juegos de rol y tablero, etc. Y de eso precisamente vengo a hablarlos.

¿Sois de los que pensáis que el Rocketeer de Dave Stevens merecía mas suerte de la que tuvo en la pantalla grande? Pues entonces no perdáis la oportunidad de enfundaros su casco y su mochila, en la última producción de Disney Software para IBM PC y compatibles: Rocketeer. La acción es trepidante, y los gráficos, para qué contar: da la impresión de estar metidos de lleno en la película, digitalizado todo como está. Disney, rizando el rizo, y en esta época en que todo alinea con la palabra mágica "Multimedia", nos ofrece el Disney Sound Source: un periférico que hará capaz a nuestro ordenador de ofrecer voz digitalizada, banda sonora y todo tipo de efectos de sonido. El juego también es compatible con la tarjeta de sonido SoundBlaster, por si las moscas... Pero, mira por donde, sigo echando de menos a mi adorada Betty Page.

Para inyectarle algo de vidilla a ese Commodore Amiga que tenéis arrinconado por ahí, damos la bienvenida a unos viejos amigos de nuestra infancia (y que se rumorea que tienen próxima película): The Jetsons o Los Supersónicos. Una videoaventura en cuatro niveles que, aunque su nivel de dificultad es bastante mas que elevado, hará las delicias de los nostálgicos de aquella gran serie de Hanna-Barbera.

Para Gameboy, tenemos para descubrir dos cartuchos que ponen en nuestras manos a dos

"grandes" del cómic y la animación. Batman, como no, que regresa este año (exactamente el 26 de Junio), ya tiene su juego oficial de la secuela para la pequeña de Nintendo. Sunsoft, con amplia experiencia en el tema, vuelve a subir el listón de calidad que se había marcado con su primer Batman para Gameboy y con la versión para Megadrive (de reciente aparición en el mercado y excelente factura. Si podéis, no os la perdáis). Observad el increíble



gráfico del Señor de la Noche, a pesar de su pequeño tamaño, y juzgad por vosotros mismos. La segunda sugerencia viene de la junto a unos adorables personajesillos que, si bien en España no han causado precisamente furor (quizás por culpa de su franja de emisión, domingo a las 2 PM), merecen otra oportunidad. Me refiero, claro está, a los Tiny Toons de Steven Spielberg. Su juego para Gameboy es una verdadera "delicatessen" programada por Konami, en cuatro niveles, con mucha acción, bastante dificultad y una serie de detalles que os harán reír de lo lindo. No falta ninguno: Babs y Buster Bunny, Plucky, Hampton, Montana Max, Furrball, Elmyra o Calamity. Y veréis cuando podamos probar el Bitclutch, basado en la serie de dibujos animados que puede llegar a nuestro país de un momento a otro... si alguien está tan loco como para pronun-

ciar tres veces su nombre.

Y si esto aún no os convence, pisándole los talones llega la conversión a todos los formatos de Nintendo (NES, Super NES y GameBoy) de una de las mejores películas-cómic de esta temporada: La Familia Addams. Sin descuidar un ápice todo el ambiente gótico del filme, tendremos que guiar a Gomez Addams en busca de su amada esposa Morticia... La alfombra de oso y los guisos de Abuelita solo son dos peligros a sortear. Mano puede echar una idem.

Cambiando de tercio, cuando llega la hora de hablar de juegos de rol, hay un nombre que se destaca por méritos propios e indiscutibles: Advanced Dungeons & Dragons, que, tras la euforia creada con su salida al mercado, aún trae de cráneo a mas de cuatro que han descubierto su enorme potencial. Los que visitaron el último Salón del Cómic de Barcelona, pudieron comprobar que las partidas de iniciación al AD&D en nuestro stand despertaron una gran afluencia de público. La aventura que se jugó tenía el sugerente título de "Sacerdotisa de la Carne Eléctrica", y los afortunados aventureros que la juga-



ron colmaron con creces su ansia de aventura. La gente se apiñaba alrededor de nuestro exiguo cubículo y se impacientaba para poder jugar con todo un equipo de expertos Dungeon Masters (que, dicho sea de paso, tuvieron manga ancha y desmintieron ese tópico del juego de rol de que "aquí muere hasta el gato". La tasa de mortandad de PJ's fue casi nula). Muchos de los que se pasaban por el stand querían simplemente que les aclararan sus dudas acerca del juego, pues ya estaban metidos irreversiblemente en el ajo. Otros entraron allí sin tener ni la mas remota idea de lo que era un juego de rol, y salieron con los manuales debajo del brazo, mas contentos que un niño con zapatos nuevos. La verdad es que esto del rol puede ser muy contagioso, y si no, que se lo pregunten a la gente de la Escuela de Cómic Joso (¡Carles y Cía, un saludo!). Me di-

cen que están ya agotados los manuales del Jugador y del Dungeon Master en varios puntos de nuestra geografía, cosa que me alegra mucho; a la hora de escribir estas líneas, las Hojas de Datos del Personaje y la Pantalla del Dungeon Master (con su correspondiente módulo de aventuras, Terrible Problema en Tragidore) ya estarán en todos los puntos de venta. El calendario hasta fin de año se presenta muy apretadito, con el increíble universo de la Dragonlance a la vuelta de la esquina y el primer volumen del Compendio de Monstruos prácticamente terminado. ¡Y pensar que

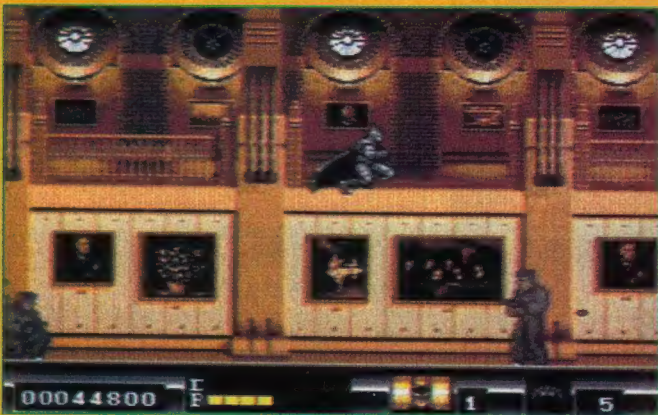


el Salón hubo quien me comentó que si no íbamos a sacar nada mas que los manuales! Si viera la lista de producción hasta finales de año, se iba a morir de gusto... además de otros proyectos que están por concretar y que prometen muy mucho.

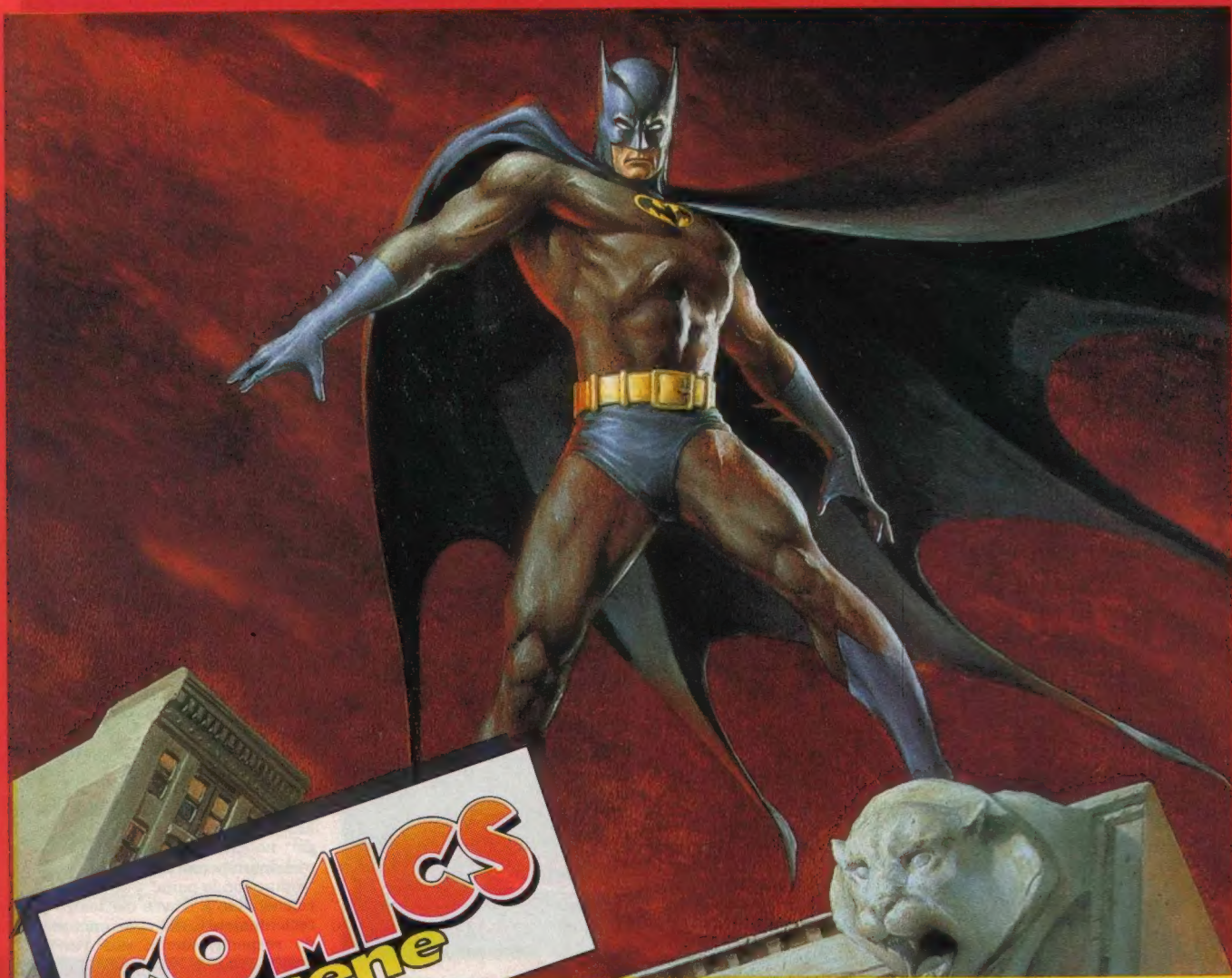
Para terminar con todo este aluvión de cosas por conocer y jugar, no estaría mal meterse en la piel de un personaje de cómic que "rompe con la pana" y se ha hecho celeberrimo a través del teatro y, recientemente, del cine, encarnado respectivamente por Ferrán Rañé y Andrés Pajares. No puede ser otro que el inefable Makinavaja, El Último Chorus, que, siempre acompañado de Popeye Esmít y Moromierda, debutó como juego de tablero gracias a Factor Games. El juego tiene muy buena pinta, se juega bien, y no deja de recordarme aquellas hilarantes partidas de aquel juego "serdo" por antonomasia que era El Chino. El personaje de Ivá tiene el suficiente carisma para esto y para mucho mas. Y como diría él, "po bueno, po fale, po malegro"...

Y por esta vez, os dejo tranquilos, para que podáis echar una partidita de lo que mas os apetezca: si tiene algo que ver con vuestro cómic favorito, mejor que mejor. Será hasta la próxima.

Francisco José Campos



¿COMO PUEDES ANDAR POR GOTHAM SIN UNA BUENA GUIA?



COMICS
scene



LA MEJOR GUIA DEL MUNDO
DEL COMIC AMERICANO!

¡QUE NO TE FALTE
NINGUN NUMERO!

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES NUMEROS:
Marque con una cruz los números que le interesen

1	2	3	4	5	6	7	8	

Precio: 375.- PTAS POR EJEMPLAR + GASTOS DE ENVIO

Pedidos contrareembolso a:
EDICIONES ZINCO
Av. de Roma 157, 9º
08011 BARCELONA (España)

NOMBRE Y APELLIDOS _____

C/ _____ Número _____ Teléfono _____

Población _____ Provincia _____ C. Postal _____

Cadillacs y Dinosaurios

Por PHILIP NUTMAN

Mark Schultz teje con intrincado detalle una sorprendente «Era Xenozoica».

Crear un mundo autosuficiente compuesto por tus elementos dramáticos favoritos y llevarlo a la vida en un comic-book es un logro en sí mismo. Inventar un mundo de personajes de vida real con un número de lectores enamorados suficiente como para seguir sus aventuras mes tras mes es otro asunto muy distinto. Por cada Frank Castle o Tortugas Ninja, hay una docena de Fulanos de Tal del Planeta X.

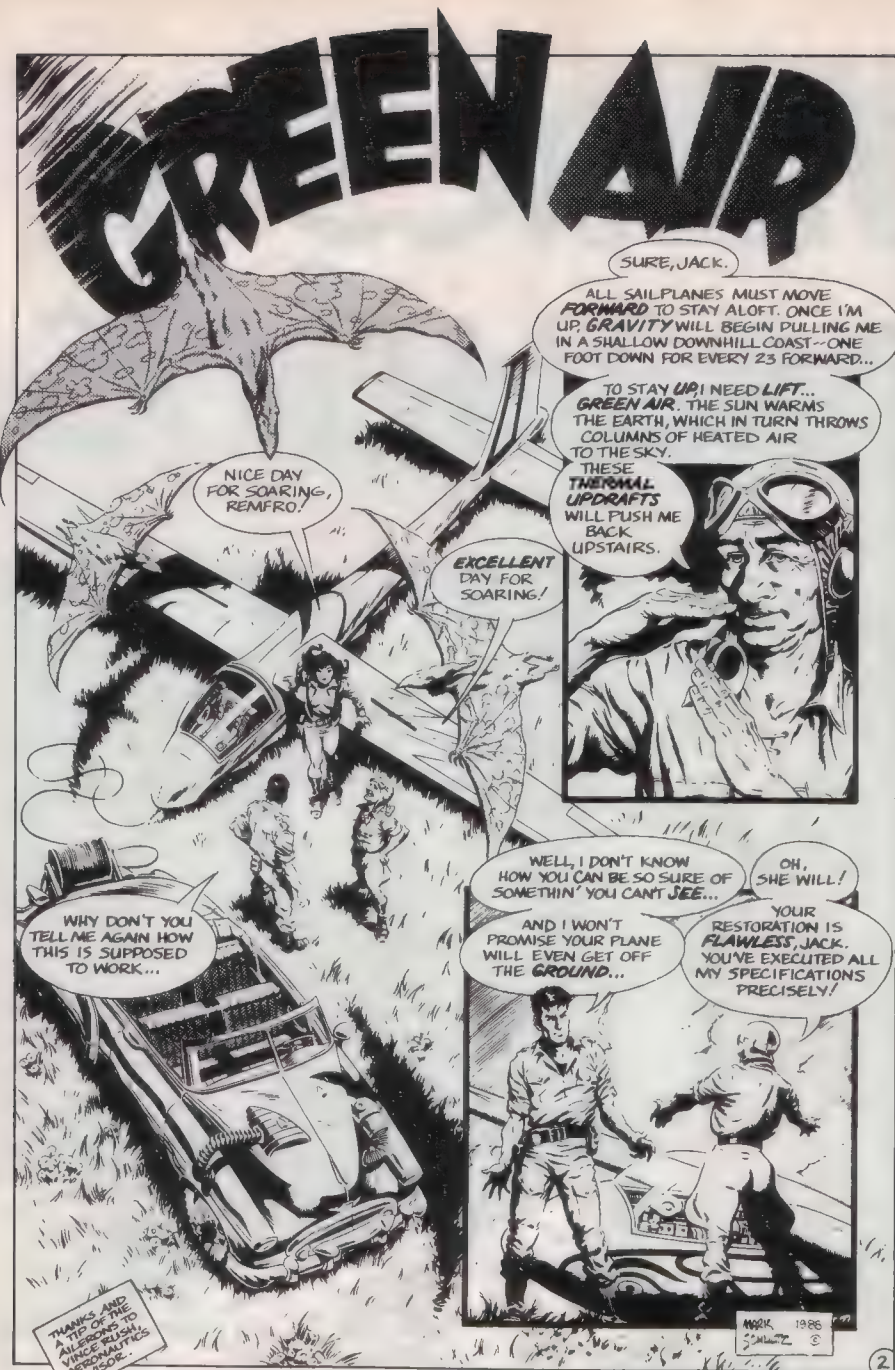
Por supuesto, Stan Lee y Jack Kirby lo lograron y crearon todo un universo. Más recientemente, en 1982, en Pensilvania, el ilustrador comercial Mark Schultz imaginó un futuro que denominó Xenozoico. Mientras dibujaba imágenes de cortadoras de césped, el joven artista soñaba despierto con grandes y hermosos coches de los cincuenta, una espectacular heroína llamada Hannah Dundee, y dinosaurios a docenas.

Abandonando la publicidad, Schultz aplicó su pluma sobre el papel, y esos sueños se convirtieron en realidad. Gracias al editor independiente Kitchen Sink Press, los lectores de cómics pudieron compartir también esta realidad. Pronto Schultz consiguió la aclamación de la crítica, ganó un prestigioso premio Harvey, y Era Xenozoica, un mundo a seiscientos años en el futuro de Cadillacs y dinosaurios, se convirtió en uno de los más populares títulos en blanco y negro del mundo del comic-book. Recientemente, Marvel editó una versión en color con el título «Cadillacs y dinosaurios». En



Trademark General Motors Corporation

Todo el arte: Copyright 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Mark Schultz



En el mundo del Xenozoico de Mark Schultz existen todo tipo de dinosaurios, ya sean Cadillacs o pterodáctilos.

na otra cosa. Descubrí un libro sobre ellos cuando tenía cuatro o cinco años, y me sentí cautivado de inmediato -recuerda el autor-. Fue por esa época cuando el ciclo de películas sobre monstruos estaba en su apogeo, filmes como Gorgo [1961], y su publicidad me llamaba la atención. Deseaba ver estas películas, pero era demasiado pequeño. Deseaba saber cómo eran esas enormes criaturas. Mis padres me trajeron un libro de la biblioteca, y fue increíble..., esas criaturas existieron antes que el hombre; ¡eran reales! Ese conocimiento deja un gran impacto sobre la imaginación de un niño.

«Los dinosaurios son los dragones de la era científica -señala Schultz-. El símbolo del dragón reverbera en el subconsciente humano. No sé por qué, pero hay una evidente necesidad de que este símbolo se realice. Como especie, hemos evolucionado hasta un punto en el que no podemos aceptar ya los dragones como fuerza sobrenatural, pero sabemos que los dinosaurios existieron gracias a las pruebas físicas. Pulsan definitivamente un nervio primigenio de nuestra imaginación colectiva. A los chicos les encantan, y hay muy pocos adultos que no se sientan interesados en ellos.»

Schultz, que ha crecido en los alrededores de Pittsburgh, Pensilvania, ha tenido acceso a una de las mayores exhibiciones de dinosaurios del mundo, la alojada en el Museo Carnegie de Historia Natural. Recuerda con gran afecto su primera visita. «Lo que más me impresionó fue el esqueleto del tiranosaurio. Se erguía sobre mí como un pequeño rey, y encontrarte con algo de ese tamaño resultaba increíble.»

Pero los dinosaurios son sólo un elemento de lo que hace la Era Xenozoica tan atractiva para los lectores y para el propio Schultz. Aparte la historia de ciencia ficción y los aspectos aventureros, hay grandes coches y la escultural científica Hannah Dundee, el tipo de escurridiza y explosiva heroína que no debería faltar en ninguna historia. Xenozoic Tales, sin embargo, no es sólo un viaje a través de las obsesiones del artista. Es un sólido drama con sólidos personajes. Parte del encanto de los álbumes procede de la tensión entre Dundee, emisaria de la ciudad de Wassoon (Washington DC), y el chamán/mecánico Jack «Cadillac» Tenrec, residente de la Ciudad en el Mar (las ruinas de Nueva York), mientras exploran su mundo.

España, los primeros episodios de «Xenozoic Tales» se han publicado en la revista «Zona 84», de Toutain Editor.

«Soy un narrador de historias frustrado -admite Schultz-. Cuando estaba haciendo dibujo publicitario, acostumbraba a preguntarme: «Si dibujara cómics para vivir, ¿qué haría?» Inevitablemente, las cosas que me gustaban me influenciaban. Las historias de aventuras de Edgar Rice Burroughs, King Kong y otras películas de los años treinta como Las aventuras de Robin Hood, los filmes de Mad Max, en especial El guerrero de la carretera. Todo este material no dejaba de dar vueltas en mi cabeza. Lo combiné..., y a lo largo de algunos años desarrollé la idea de Xenozoic Tales.»

La era Xenozoica es caótica y postapocalíptica. A finales del siglo

XX, drásticos cambios ecológicos han forzado a la humanidad a buscar refugio bajo la superficie de la Tierra. En el 2020, los trastornos geológicos cataclísmicos han causado que la superficie del planeta hierva. Miles de millones de personas han muerto. Unos cuatrocientos cincuenta años más tarde, cuando los supervivientes regresan a la superficie, descubren un mundo ilógico en el que merodean los dinosaurios y los Cadillacs aún funcionan. Trabajando sobre esta premisa, Schultz ha hallado una rica mitología y un público leal.

Puesto que Schultz pasó buena parte de su infancia dibujando dinosaurios, fueron una elección evidente para poblar su extraño nuevo mundo. «Recuerdo haberme sentido atraído por los dinosaurios antes de desarrollar un interés hacia ningun-



THE GROWING POOL

THIS IS A STORY ABOUT LIFE AND MYSTERY AND FACTS...

HARD FACTS...AS BRIGHT AND PELLUCID AS A DIAMOND, BUT AS SLIPPERY AND HARD TO GRASP AS A MOSSY RIVERSTONE...

...AND **ASSUMED FACTS**...DEVILISH AND SUBVERSIVE...OFFERING NO RESISTANCE AS THEY SOFTLY ENGLUF YOU.

NO ONE HOLDS A MONOPOLY ON THE FACTS, AND THAT'S A **FACT**

BEFORE WE BEGIN, LET'S SLIP BACK FOR A MOMENT...BEFORE THE CONTINENTS RUCKLED AND DRIFTED...

BACK DURING THE **EARLY** DISASTERS, WHEN THE POISONED ATMOSPHERE WENT **OVERBOARD** AND THE SEAS ROSE...LET'S SLIP BACK IN TIME TO A LONG-SUMMERED ISLAND NATION...

THANK TO LUTTRELL, WHOSE SAFE ADVISE IS NEVER THWIPED AND MISUSED.



Pese a las apariencias, Schultz no desea que sus historias aparezcan como «estúpidas y sexistas cuando se trata de pintar los personajes femeninos».

Aunque Jack y Hannah efectuarán algunas introspecciones en futuros Relatos del Xenozoico, «habrá luchas con dinosaurios a lo largo del camino», promete Schultz.

Foster, todos los cuales Schultz admite sin reparos que son faros en su canon artístico. Es esta estética clásica del cómic la que ha hecho ganar a Schultz tanto las alabanzas de la crítica como la admiración de fans y profesionales.

«Nunca tuve realmente muchas opciones de trabajar en color -revela-. Y para hacer lo que hago, me he restringido mucho a trabajar en blanco y negro. Disfruto con ello, me encantan las películas en blanco y negro, e intento usarlo como una cualidad positiva en vez de un inconveniente. Intento realzar la composición, la atmósfera, los efectos de luces, cosas que creo que pueden perderse con el color. A este respecto, Al Williamson ha sido una gran influencia sobre mí, en particular sus tiras del Agente Secreto X-9, que me mostraron cómo usar el blanco y negro en todo su potencial. También el Rip Kirby de Alex Raymond. Una vez empecé a prestar atención a esas obras, me di cuenta de que hay algunas cosas que puedes hacer en color, y técnicas que debes usar para el blanco y negro. No puedes usar descuidadamente una o la otra, tienes que enfocarte en técnicas y composiciones que funcionen bien en blanco y negro.

»Los grandes maestros son Alex

Raymond y Hal Foster. Aunque mucho de su trabajo apareció en color, cuando ves los originales en blanco y negro te das cuenta de los maestros de la técnica que eran. El arte sin color resalta por sí mismo, y no puedes decir eso de una gran cantidad de cómics producidos hoy en día. Alex Toth es otro gran ejemplo. Schultz tiene unos buenos antecedentes en arte y se graduó con una licenciatura en bellas artes, pero admite que no usa la mayor parte de lo que aprendió en la escuela. Para el tipo de arte que da vida a Xenozoic Tales, su estudio de la obra de Williamson, Raymond y Toth ha sido valiosísimo. «Es irónico, la mayor parte de mi educación artística fue trabajar con pintura y color, y he desechado casi totalmente esa parte de mi entrenamiento. Por desgracia, no aprendí mucho sobre los fundamentos del dibujo cuando estaba en la universidad, de modo que en realidad he aprendido trabajando. Intento aprender más sobre el dibujo a cada nueva aventura. Siempre hay algunos problemas que tengo que resolver, de modo que cada aventura es un desafío artístico.»

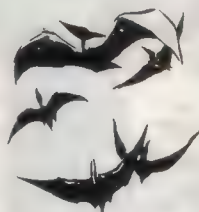
Schultz reconoce que es un trabajador lento. En una buena semana puede producir dos páginas completas a lápiz. «Resulta difícil dar vida al cuerpo humano, pero además de eso yo mismo me complico la vida, porque mi tipo favorito de historias está lleno con pequeños detalles. El Príncipe Valiente es un gran ejemplo. Hal Foster siempre tenía a sus personajes haciendo algo, aunque sólo fueran tareas cotidianas. Me gusta que mis personajes se vean implicados en cosas porque les da vida. Trabajar con ese tipo de detalle toma tiempo, en especial si produces lápices completos, como yo hago. Sería diferente si sólo

«Antes de venirme la idea, nunca presté demasiada atención a los coches -confiesa el artista-. Simplemente, me gustaban los diseños de ese periodo. Finales de los cuarenta y principios de los cincuenta fueron, creo, el punto álgido del diseño automovilístico. No sé nada acerca de cómo funcionan esos coches, pero me encanta su aspecto. Eran los dinosaurios de la industria automovilística: criaturas grandiosas, estilizadas. Representaban un pico evolutivo antes de que la industria dejara de prestar atención al buen diseño y se dedicara a los gadgets. Pero, durante cuatro o cinco años, los coches fueron increíblemente hermosos, máquinas bien diseñadas.»

El estilo de Schultz es un leal seguidor de nombres famosos. Cualquiera familiarizado con los clásicos de EC Comics como Tales from the Crypt y Weird Science puede decir de inmediato qué grandes artistas han tenido mayor influencia en la obra de Schultz. Las historias originales de Xenozoic Tales tienen ecos del estilo de Wally Wood, con más de un saludo de pasada al primer Frank Frazetta. Aventuras posteriores se sacan el sombrero ante Al Williamson, Alex Raymond y el creador de El Príncipe Valiente, Hal



El regreso de Hannah a Wassoon significa intrigas políticas y peligros para ella y Jack.



Los coches significaban poco para Schultz antes de que introdujera a Hannah y Jack a un mundo de Cadillacs y dinosaurios.

ma en que Burroughs presenta a las mujeres, todo se viene abajo. Nunca pudo ir más allá de esa noción victoriana de que una mujer está ahí simplemente para ser rescatada y adorar al héroe.

»Pero hay también un sector de lectores que parecen disfrutar del cómic puramente por sus dibujos. Les gusta el estilo realista y les encanta que alguien trabaje de esa manera. No sé si leen realmente las historias o sólo miran los dibujos. En cualquier caso, si disfrutan con ello, es suficiente.

Una de las principales razones para recomendar Era Xenozoica es observar cómo crece el talento de Schultz como na-



bocetara las páginas.»

El resultado justifica el tiempo que emplea. Cada panel de una historia de Xenozoic Tales está amorosamente cuidado. El resultado, sin embargo, es que sólo produce uno o dos cómics al año. Para la mayoría de cómics, una espera tan larga entre apariciones garantizaría una disminución en las ventas y el beso de la muerte. Por fortuna, éste no es el caso con Xenozoic Tales, y Schultz se siente animado por la lealtad del núcleo de lectores de sus álbumes.

«He intentado trabajar más rápido, pero no me siento cómodo —dice—. Si intentara sacar más cómics, la calidad se resentiría. Si invierto tanto tiempo y energías como lo que toma producir un comic-book, entonces debo usar ese tiempo y esas energías para producir algo de lo que me sienta contento. Denis Kitchen es el tipo de editor que prefiere ver algo hecho bien que aprisa para cumplir unos plazos, y me siento muy afortunado de tener lectores fieles que aceptan mi incapacidad de sacar más números al año.»

Ante todo, Schultz produce Era Xenozoica para satisfacer su necesidad de contar historias que le gusten a él. «Creo que la gente responde favorablemente cuando puede ver que el artista disfruta realmente con lo que está haciendo, que la calidad de su trabajo es importante para el

creador. Quizá por eso los lectores sean tan leales. Pueden ver el amor que invierto en cada álbum.»

Lo que el creador de Xenozoic Tales encuentra más satisfactorio de la respuesta de su público es el número de personas que se preocupan de las bases ecológicas del título y aprecian su presentación de Hannah Dundee como una auténtica mujer. «Las historias de acción y aventuras siempre son un poco estúpidas y sexistas cuando se trata de reflejar personajes femeninos —observa—. Y, aunque no quiero usar la palabra feminista en relación con el libro, definitivamente intento infundir un sentimiento de igualdad a los personajes de Jack y Hannah. Me refiero a que Xenozoic Tales es un cómic típico: acción, aventuras, mujeres curvilíneas, un héroe musculoso de mandíbula cuadrada, todo en la vieja tradición pulp, pero no quiero que sea estúpido o sexista como lo son muchas de esas historias. Probablemente la mayor influencia que he recibido es la de los viejos libros de Edgar Rice Burroughs: Tarzán, John Carter de Marte, todo eso, pero cuando llegamos a la for-

rador de historias. Sus personajes han ido adquiriendo mayor profundidad y, para las próximas aventuras, Schultz tiene intención de explorar las motivaciones de Hannah y Jack.

Ocurra lo que ocurra, Mark Schultz está seguro de una cosa: «Sólo he raspado la superficie del universo Xenozoic Tales, y hay muchas más historias que contar. Cuando acaba el día, lo que más me emociona es el que me paguen por contar historias.»

Y por dibujar dinosaurios.



Las «curvilíneas mujeres» de Schultz son una de las razones por las que cree que sus Relatos del Xenozoico son un cómic de éxito.



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS
ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES
COMIC BOOK USA



LIBRERIA Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO
DEL COMIC

C/. Pelayo, 14 - Tel. (96) 352 05 73 - 46007 VALENCIA

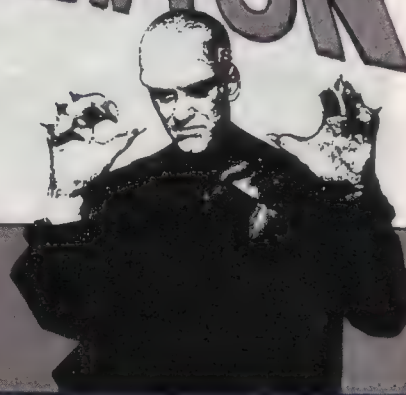
COMIC-ROL



PIDA
CATÁLOGO
DE VENTA
POR CORREO:

NEWTON

CAMISETAS
LIBROS DE
TERROR
Y COMICS
BOOKS



RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

•COMIC NACIONAL
Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

Ateneo

COMICS • ROL



COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO, 25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE



COMICS
JUEGOS DE ROL
FIGURAS
DADOS
PINS
CAMISETAS

AVDA. DE LUGO, 18 Post. Of. 18
Telf.: 981 - 59 27 70 Fax.: 981 - 59 47 30
15 702 SANTIAGO



VEN, VEN... ACERCATE
A LA PRIMERA TIENDA
ESPECIALIZADA DE LA
ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)

A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE
MOSTOLES

mercacomic
CAMBIO - COMPRA - VENTA
mostoles

LIBRERIA



COMICS
NACIONALES
Y
EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

GIGANTE ARTISTICO

Neal Adams revisa un pasado legendario y hace un avance de su futuro en la editorial Continuity.



Por **DREW BITTNER**

Uno puede referirse a él de muchas maneras, pero por favor no llamen a Neal Adams una leyenda. «Estuve en una convención en Nueva York, en un panel llamado "Leyendas del cómic", y estuve arriba en el escenario con un montón de tipos de pelo canoso —recuerda Adams—. No me sentía como una leyenda, no porque no crea que he hecho un buen trabajo, sino porque pienso que la gente espera que dibuje Batman, y no estoy en eso.

La etiqueta, así como la asociación con Batman, puede ser inevitable. Legiones de fans de Batman recuerdan el revolucionario trabajo de Adams, restableciendo misterio y hosca autoridad al personaje. Y esos lectores se alegrarán de saber que Adams puede dibujar otra historia de Batman en el futuro, aunque no será el proyecto del que DC ha estado hablando este último año.

«Teníamos el proyecto bastante decidido, pero al final no funcionó —dice Adams—. Tienen un dibujante, Michael Nasser, que está trabajando en él ahora. Dibuja mucho a mi estilo, y debería de ser un buen cómic. Estoy abierto a hacer un cómic de Batman ahora... es cosa de DC.

El artista y editor de Continuity Comics Neal Adams está «abierto» a trabajar en un nuevo proyecto de Batman algún día.

Foto: By & Copyright M. Labelle/Cortesia Continuity

Adams es muy consciente de que otros han recogido el manto que él llevó en los años setenta, y observa que la competencia para ser el mejor dibujante de Batman se ha convertido en algo serio en los últimos años.

«Están Frank Miller y todos los demás que han hecho Batman —dice Adams—. Si yo tuviera que hacer el mejor Batman ahora, tendría que ser un Batman condenadamente bueno. Tendría que emplearme a fondo para tener éxito, e incluso entonces es posible que no fuera el mejor.»

Hay tres razones por las que Adams haría una historia de Batman. «En primer lugar está que, ahora que soy editor [en Continuity], me interesa que mi nombre suene un poco más, y creo que esto lo lograría —admite Adams—. En segundo lugar está que saqué tan poco dinero con DC y Marvel en aquellos días, que me gustaría hacer algún dólar. Y en tercer lugar está la gente que me pregunta: “¿Cuándo vas a hacer otra historia de Batman?” Eso ocurre casi cada día. Por atención a los fans, haría una.»

Pese a la aclamación crítica de sus historias de Batman de los años sesenta, Adams es modesto acerca de su contribución al personaje más popular de DC.

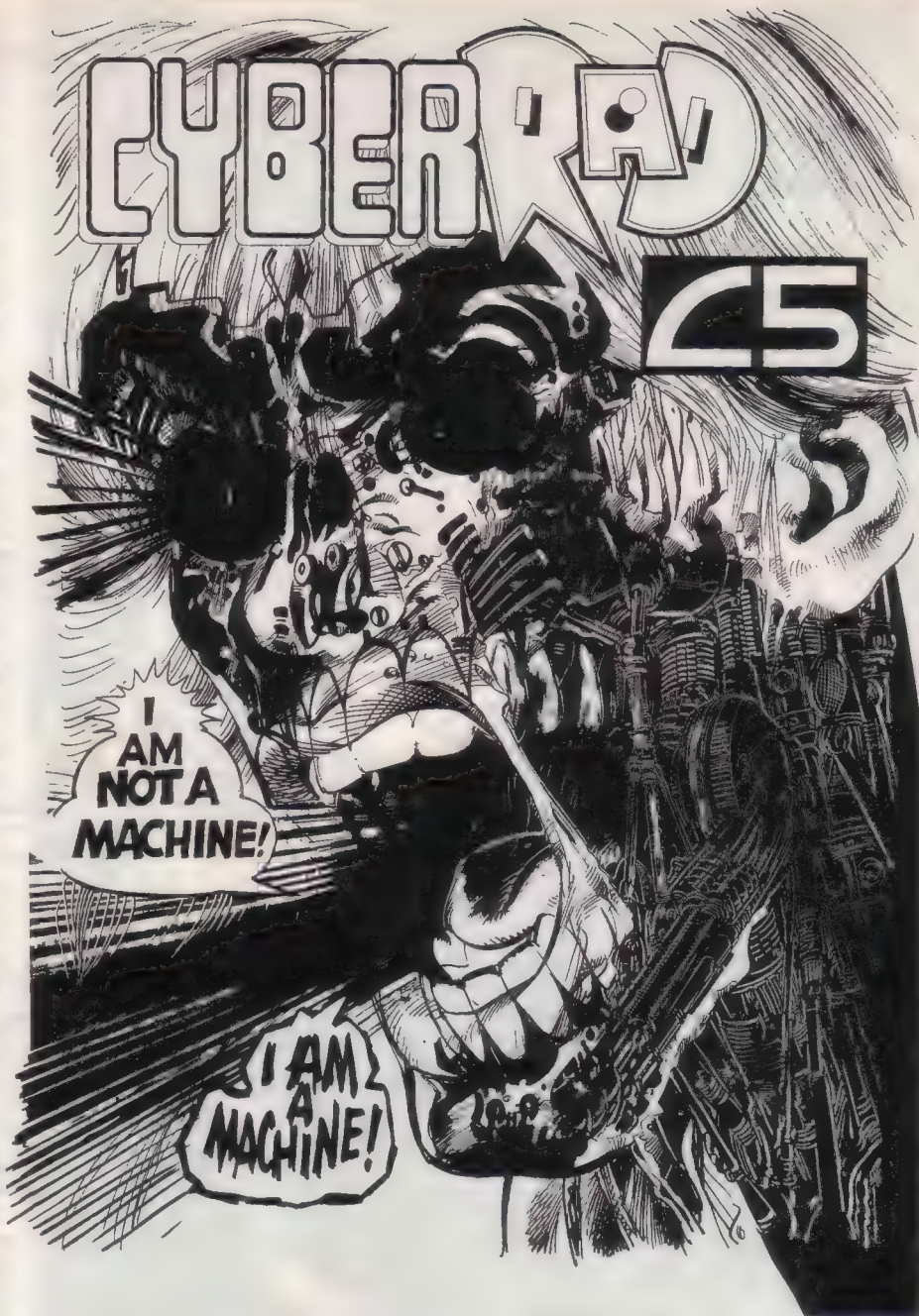
«En realidad no hice nada con Batman —dice Adams—. Tuve la suerte de llevarlo de vuelta a como era cuando Bob Kane lo creó. Tomé un personaje que iba de aquí por allá a plena luz del día con calzoncillos largos y lo convertí en alguien que merodeaba por la noche y tenía el aspecto de un murciélago. Cualquiera niño podría decirnos qué es Batman.

«Batman estaba tan “desfasado” [como personaje] que funcionó —comenta—. No creo que lo fuera Green Lantern cuando era dibujado por Gil Kane. Green Lantern era un personaje muy bueno, realmente bien dibujado; yo sólo lo hice un poco más humano.

Sus historias de Green Lantern (Green Arrow) con Denny O’Neil son considerados hitos en presentar temas sociales al público lector de cómics. Adams nunca pensó en esas historias como en particularmente controvertidas hasta la hoy famosa historia de drogas que implicaba al joven auxiliar de Green Arrow, Speedy.

«Fui a casa y decidí que deseaba realmente hacer esa historia sobre drogas —recuerda el artista—, así que dibujé a lápiz y pasé a tinta la portada, y es exactamente como se vio luego, con Speedy y sus cosas sobre la mesa. Se la llevé a la oficina de [el editor] Julie Schwartz, se la puse encima de su escritorio, y él la dejó caer como una patata ardiendo.

«Quedó muy claro que, si hacíamos la historia, tendríamos que convertir a Speedy en un junkie heroínó-



CyberRad es el intento de Adams de «hacer un tipo de cómic norteamericano/japonés».

mano. No un fumador de hierba, no un engullidor de pastillas como hacían en la Marvel: tendría que ser un consumidor de drogas duras. Era una situación interesante. Denny deseaba escribir la historia, yo deseaba dibujarla. Julie se avino una vez se hubo calmado. Y, entonces, Stan Lee hizo su historia de Spider-Man...

A las pocas semanas, recuerda Adams, con los directivos de la DC discutiendo todavía las perspectivas de hacer la historia sobre drogas, Lee pasó por delante de ellos publicando una historia sobre abuso de drogas en los números 96-98 de *Spider-Man* (ilustrada por Gil Kane), que fue una primera; rechazada originalmente por el *Comics Code Authority*, Marvel la publicó pese a todo sin el sello de aprobación.

«Podríamos haberlo hecho primero y ser nosotros quienes diéramos el gran paso. Tragarse una pildora y saltar por un tejado no es el tipo de cosa que ocurre en realidad, pero la adicción a la heroína sí lo es; hacer que ocurriera a uno de nuestros héroes era potencialmente devastador. De todos modos, los editores en DC, Marvel y el resto solicitaron una reunión, y en tres semanas el Código de Cómics fue completamente reescrito. Y nosotros hicimos nuestra historia.»

Green Lantern no empezó siendo un cómic «socialmente motivado». Estuvo al borde de la cancelación; Gil Kane lo había dejado como artista, y Adams preguntó si él podía hacer los últimos números.

«Julie dijo estupendo, y allí estaba Denny O’Neil —dice Adams—. En esos días, si alguien podía ser considerado un radical, era Denny. Eran los años 60 y nos sentíamos más bien

atrevidos. Nadie funcionaba realmente en DC y nadie prestaba atención al cómic, de modo que pensamos que podía ser divertido jugar con los problemas de nuestros días.»

Ser progresista ha dejado a Adams con una reputación que preferiría no tener. «No me gusta la idea de ser un revolucionario —dice—. Me preocupa atraer toda esa atención; es duro, porque la gente pensaba que era el mejor material, y no lo era. Cuando entré en el mundo del cómic, nada era como yo deseaba que fuese. No podía hacerlos de la forma que yo deseaba, porque era como retroceder a la Edad de Piedra. Todas esas sorpresas que yo supuestamente lanzaba sobre la gente existían en el mundo de la ilustración desde hacía años. Simplemente las utilicé. Era como ir a un poblado primitivo y encender un cigarrillo. Para ti es sólo un cigarrillo, pero para ellos es alguna gran cosa mística.

«La gente parece creer que soy un soliviantador de las masas y tengo muchas opiniones, pero la verdad es que no tengo muchas opiniones. Sólo tengo opiniones cuando me resulta claro que una cosa está mal y que ha-

bria que hacer definitivamente algo al respecto. Estoy muy dispuesto a hacer algo al respecto. Preferiría estar abajo en las trincheras, compitiendo con la gente que hace un excelente trabajo —dice Adams—. Si algo es excelente, deseo que sobresalga de entre un campo de trabajo excelente. No quiero ser el único cerdo en la cochinería. La competencia es mucho mejor ahora.»

La carrera de Adams ha sido una serie de desafíos planteados y superados. El primero de ellos fue decidir seguir una carrera en los cómics.

«Empecé en 1959 —recuerda Adams—, y en el 59 nadie se metía en los cómics. Fui a la escuela de Arte y Diseño y, por todo lo que sé, no sólo no había nadie que quisiera dedicarse a los cómics, sino que nadie enseñaba que los cómics eran una industria con futuro. Todo el mundo relacionado con los cómics estaba malgastando su tiempo, debido a la investigación Wertham y la creación del Comics Code. Relacionarse con los cómics era anatema.»

Adams era una «minoría de uno».

CyberRad es el intento de Adams de «hacer un tipo de cómic norteamericano/japonés».

Volviendo a su afirmación, señala: «Con excepción de unos pocos guionistas que entraron tras haber hecho otras cosas, no hay nadie en los comic books que esté dentro de un margen de cinco años de mi edad. Es cierto que Roy Thomas entró después de haberse dedicado a la enseñanza, y Archie Goodwin puede estar dentro de ese margen de edad, pero es un guionista y entró más tarde. Jim Steranko puede rondar mi edad, pero era un mago e hizo otras cosas antes de cómics.»

Por aquel entonces, el gigante de la industria era DC Comics. «Intenté conseguir trabajo en DC, que en realidad era la única compañía de cómics por los alrededores —dice—. Timely, que se convirtió en la Marvel, también estaba por ahí, pero difícilmente podía ser considerada como una compañía de cómics; DC era donde ir. El trabajo que presenté era muy profesional; cuando me gradué en la escuela secundaria, lo que hacía era muy bueno, pero ellos simplemente no estaban contratando a nadie. Algún tipo viejo salió, echó un vistazo a mi obra y la criticó, pero tenía ese aire de piedad de una persona



Arte: Neal Adams

que sabe que no hay futuro en ello y que yo estaba ladrándole al árbol equivocado. La otra compañía que hacía algo era Archie Comics.»

Pero, aunque Adams halló un puesto en Archie, nunca tuvo la oportunidad de trabajar en lo que más le interesaba: *The Fly* (El moscardón) y otros títulos de superhéroes publicados por aquel entonces.

«Mientras estaba en sus oficinas me hicieron visitar a Joe Simon, y Joe, de una forma muy paternal, me dijo que consideraba que mi trabajo era bueno y que podía ser profesional. Como ilustrador, debía perseguir otras carreras, de modo que me hacía un favor no contratándome. Eso no era lo que yo quería oír.»

Tras dejar Archie Comics, Adams se dedicó a la ilustración publicitaria y muy pronto se halló haciendo una adaptación en tiras de periódicos de la serie de TV *Ben Casey*.

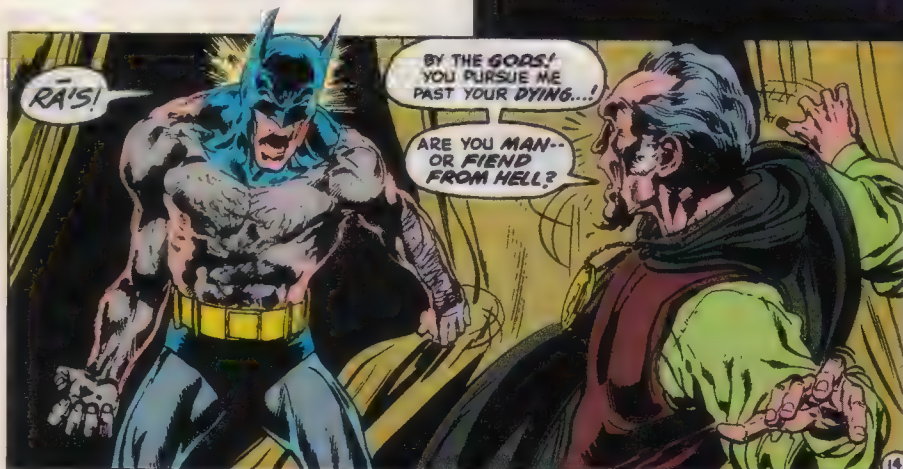
«Fue una tira de mucho éxito —recuerda—. Conseguí mucha atención. Fue un asunto estupendo. Pero el final, la muerte de los cómics realistas estaba en el aire. La podía ver avanzar, y me ofrecí voluntario para terminar la tira, pese a que era un éxito. Aparecía en 275 periódicos y nunca perdimos ni uno..., bueno, perdimos tres cuando introduje un personaje negro.»

Otro intento en publicidad terminó cuando le fue robado su portafolios, lo cual condujo a Adams a DC Comics, donde trabajó en las series de guerra junto con veteranos como Russ Heath y Joe Kubert. Sin embargo, su gran salto se produjo poco después de que aparecieran los superhéroes en Marvel.

«DC empezaba a sentir una cierta competencia —dice Adams—. Carmine Infantino me metió en toda una serie de proyectos, con la esperanza de que yo pudiera capear la marea. En conjunto, fue una pérdida de tiempo. Lo que DC necesitaba hacer era cambiar su política, y no lo hicieron, lo cual permitió a Marvel barrer hasta ocupar el primer puesto.»



El diseño de Adams para el nuevo atuendo de Robin atrajo nuevos fans al Muchacho Maravilla en los 90.



El «desfasado» personaje de Batman hizo fácil para Adams regresarlo a «la forma en que era cuando Bob Kane lo creó».

Adams fue a Marvel algo después. «Supongo que pensaron que traía una bomba o algo —dice—, dado que había trabajado tanto para la DC. Me ofrecieron cualquier cómic que deseara hacer, de modo que le dije a Stan Lee: «¿Cuál es el título que se vende peor?». Dijo: «El peor es *The X-Men*, pero vamos a cancelarlo dentro de un par de números». De modo que dije que eso era lo que deseaba hacer. Cuando subí a bordo, bueno, las historias no conducían a ninguna parte.

Roy era el editor, pero no creo que estuviera haciendo lo que deseaba.

«En X-Men, Roy escribía el argumento, o me dejaba hacerlo, y luego hacía los diálogos. Así, vi la historia con ese chico faraón y dije: "Déjame jugar un poco con eso". Y de este modo hicimos al Faraón Viviente, reintroducimos los Centinelas, ahí estaban Sauron y Magneto con su casco fuera y una personalidad. Estaba esa tierra olvidada del tiempo debajo de la Tierra [la tierra salvaje]..., luego la serie terminó. Dijeron que las ventas no habían subido; pero descubrieron, seis meses después de cancelarla, que las ventas sí habían subido. No lo supieron hasta que fue demasiado tarde.

«Todos los artistas que entraron en Marvel después de eso decían que deseaban hacer los X-Men, y pasaron por todo el mismo ciclo de villanos: Sauron, Magneto, Centinelas, Tierra Salvaje. Dave Cockrun y John Byrne hicieron eso; deseaban empaparse en todo ello, y luego, una vez hecho, fueron en sus propias direcciones.»

La serie de Deadman que se publicaba en *Strange Adventures* era una que el artista dejó sin terminar a su partida de DC, y Adams afirma que nadie ha hecho correctamente el personaje desde entonces.

«Cuando empecé a escribir Deadman, tomándolo de Jack Miller, empecé como un cómic apasionado y se hizo más apasionado. Cuando terminé, quedaron historias por contar que no han sido hechas por nadie que haya intervenido en Deadman desde entonces. La razón de que esos otros intentos no siguieran adelante es porque la serie se encaminaba en una cierta dirección, y ésa se había torcido. No creo que nadie conozca el personaje mejor que yo.»

Pese a lo influyente que ha sido su trabajo en Batman, los X-

Armor vence a los chicos malos «porque es una persona furiosa y frustrada».



NO POWER
ON EARTH CAN
SAVE YOU NOW,
MYSTIC!

THEN I'LL
GET MY HELP
FROM THE EARTH
ITSELF!

«Resulta absolutamente claro» que Ms. Mystic es más que una bruja, revela su creador.

Men y Deadman sobre otros, Adams confiesa que él ha sido influenciado por muy pocos artistas de cómics.

«Históricamente, tengo problemas en hallar gente que dibuje lo suficientemente bien como para ser una influencia. No fui influenciado por Jack Kirby cuando estaba creciendo —observa—. Aunque parecía interesante, el trabajo de Kirby me parecía feo. Más tarde, empecé a apreciarlo desde el punto de vista de narración de una historia. Como influencias principales, debería citar a Stan Drake, que hizo la tira diaria *The Heart of Juliet Jones* (Julieta Jones). Tuvo una tremenda influencia no sólo sobre mí, sino casi en todos los demás artistas.»

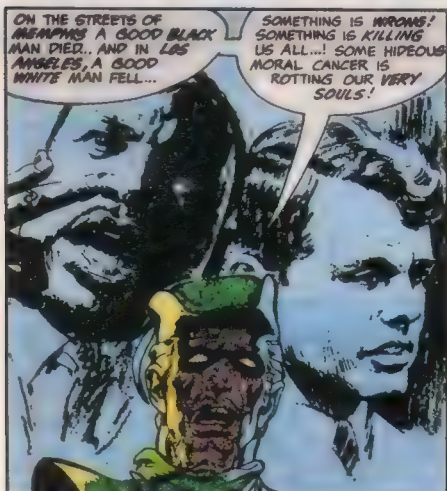
Adams dice que el sentido del humor en el trabajo de un artista es de vital importancia, y que la falta de él es un problema que halla en algunos artistas contemporáneos.

«Tuve una discusión con Will Eisner, que te dirá que alguien no entrenado en hacer arte "bigfoot" o caricatura/humor nunca llegará a ser un

artista increíblemente bueno. Eso se debe a que hacer trabajo de caricaturista hace que una persona comprenda el punto a partir del cual una cosa es divertida o interesante —explica Adams—. Hay muchos ilustradores realistas ahí fuera que nunca han hecho caricatura, y su trabajo es simplemente horrible de ver.

«Esos tipos lo llenan todo con detalles, hacen 10 números o así, y la gente los lee con la esperanza de que algún buen artista como Art Adams se muestre en ellos. No estoy diciendo que esa gente sean malos artistas, pero el problema es que están demasiado metidos en el género de los superhéroes para reconocer su calidad humana. Si no hacen eso, se pierden mucho.»

Sin embargo, Adams se apresura a señalar que los artistas modernos parecen mucho más educados y alertas a las posibilidades que los veteranos de la industria de hace mucho tiempo, aunque todos ellos se han beneficiado de la reciente aceptación de los cómics dentro de los medios de



«Pensamos [Green Lantern (Green Arrow)] que sería divertido ocuparnos de los problemas de nuestros días», admite Adams.

comunicación general. Sus favoritos personales entre los artistas más jóvenes incluyen a Jim Lee, Todd McFarlane, Bill Sienkiewicz, Mike Mignola, José García-López, Michael Golden, Larry Stroman, Jon Bodganove y Mark Beachum.

Continuity, la compañía de cómics de Adams, se está llevando su cuota de artistas hoy en día. Generada a partir de la idea de vender proyectos a ultramar, pagada con dinero de su propio estudio, Continuity pasó de un intento de publicar una revista a convertirse en una línea entera de cómics.

Para empezar, Adams compró varios proyectos, incluidos *Cody Starbuck* de Howard Chaykin, *Bucky O'Hare* de Larry Hama y Michael Golden, *The Freak Show* de Bruce Jones y Bernie Wrihston, y *Riders to the Galaxy's End* de Ed Davis.

*2.00US
*2.50CAN.



BUCKY O'HARE



Bucky O'Hare sigue merodeando por el universo de Continuity.

«Estoy olvidando todos mis proyectos —dice Adams—, pero vendi algunos de esos a ultramar, los traje de vuelta a Norteamérica, y vendi algunos a la DC, a la Marvel y a *Heavy Metal*. Algunos, sin embargo, no fueron tan fáciles de vender. Podía sentarme y aceptar mis pérdidas o..., ¿por qué no publicar? Así pues, publicamos cómics.»

Continuity no ha seguido el camino de algunos editores independientes; la compañía de Adams publica sobre todo cómics de superhéroes, usando personajes creados en su mayoría por Adams.

«Ms. Mystic afirma ser unas bruja, pero resulta bastante claro que tiene que ser algo más —dice—. Se preocupa por el planeta desde un punto de vista marginal. Si se produ-

Aunque retirado por ahora, *Toyboy* regresará pronto, promete Adams.

Arte: Neal Adams



jera un desastre en una central de energía, destruiría la central, ignorando a la gente que dejaba sin energía.»

Megalith, según Adams, es un ejemplo de alguien que «puede ser inteligente y físicamente capaz al mismo tiempo. Los genios no siempre son gente que tiene cuerpos débiles y mentes fuertes; pueden ser cualquier tipo de persona. Megalith es lo que Superman debería ser pero no puede ser, porque es alienígena.»

Pese a todo su entrenamiento y las armas procedentes de los alienígenas, Adams dice que *Armor*, cuyos protagonistas son los superhéroes *Armor* y *Silver Streak*, está pensado para atraer a los entusiastas de las artes marciales y los ninjas. Y, puesto que *Armor* siempre busca perfeccionarse, la pregunta es: Una vez consigas la autoperfección, ¿qué harás luego?

Silver Streak se sentiría feliz simplemente relajándose en su casa, mientras que *Armor* desea convertirse en un superhéroe y derrotar a los criminales porque es una persona furiosa y frustrada. Es interesante, para mí, que *Silver Streak* sea la persona más poderosa, pero permanece en segundo plano debido a la personalidad más fuerte de *Armor*.

Continuity causó recientemente sensación con *CyberRad*. «*CyberRad* es un intento de hacer un tipo de cómic norteamericano/japonés en vez de un cómic japonés/japonés —ex-

plica Adams—. Hay toda una forma distinta de contar historias por parte de los japoneses. Lo vimos primero en *Akira*. Tienen algunas cosas que mostrarnos; no es que debamos cambiarlo todo, pero puede que podamos aprender algo de ellos.»

Bucky O'Hare, ahora también un cómic regular de Continuity que normalmente dibuja el artista Andre Coates, ha desarrollado una serie animada y una línea de juguetes. Otros títulos de Continuity recorren el espectro de superhéroes desde *Crazyman* a *Hybrids*. La línea de Continuity ha empleado unos talentos veteranos como Dan Barry, Stan Drake, Rudy Nebres, Larry Stroman, Elliot Maggin y Rick Budder, así como muchos prometedores recién llegados.

Otros títulos de Continuity, que han sido temporalmente discontinuados, serán revividos en próximos meses tras algunos cambios. *Toyboy* y *Earth 4* regresarán con cambios creativos.

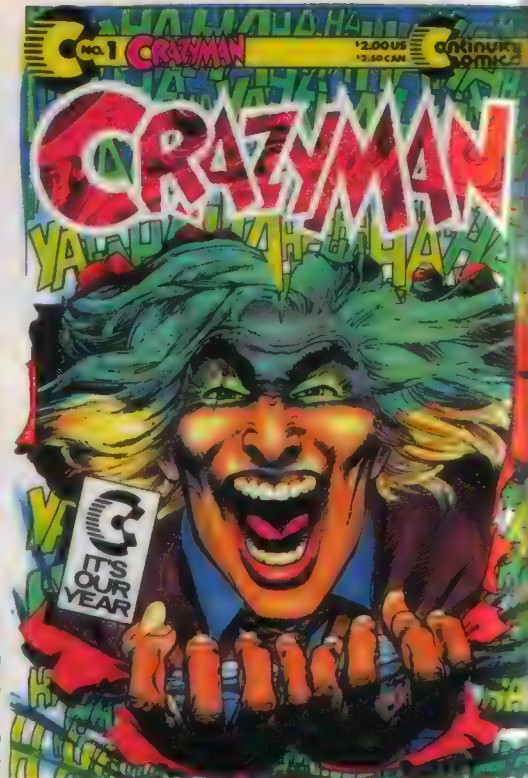
«*Toyboy* era una gran serie, pero no un éxito de ventas —admite Adams—. La serie tenía fans y todo el mundo deseaba trabajar en ella... y volverá de alguna forma. Con *Earth 4* tenemos un nuevo artista, Walter McDaniels, que es joven y dinámico..., lo que hace es realmente divertido de ver. Creo que en este caso era un asunto de hallar un artista que encajara con el material. Walter es el artista correcto.

Con el corazón alegre, Adams confiesa que ha descubierto lo severo que puede llegar a ser el

Megalith es «lo que Superman debería ser pero no puede ser, porque es alienígena», dice Adams.



Arte: Michael Nelzer/Rudy Nebres



Esta creación de Adams es realmente un Crazyman, un loco.

negocio de editor.

«Pero es un negocio más agradable ahora que hace dos o más años —admite—. Hemos establecido mejores relaciones con los distribuidores y hemos estado trabajando para sacar nuestros productos sobre una base más regular. A veces, como con la cubierta con holograma de *CyberRad*, recurrimos a trucos para llamar la atención, pero nuestra política no se basa en eso. Siempre buscamos hacer nuestros cómics mejores, más excitantes, más interesantes.»

También está orgulloso de los títulos de su compañía, en términos de aparición y narración de sus historias. Tras todos esos años, Adams sigue emocionándose con las tremendas posibilidades de los cómics. «Piensa en ello: ¡Comic books pintados! ¡Color computerizado! Quizás, algún día, un artista pueda colorear su propia obra, si el proceso se vuelve lo bastante rápido. Las posibilidades son interminables, y apenas hemos raspado la superficie. Creo que el siguiente paso será una relación más fuerte entre cómics y filmes. Hay alguna gente de los cómics que podría estar haciendo películas, que serían perfectas para ellos, puesto que cómics y filmes son ambos medios visuales, que intentan contar una historia con imágenes. El trabajo en los cómics parece como un terreno natural de entrenamiento.»

En conjunto, sin embargo, no hay forma de decir qué traerá el futuro. Como Neal Adams dice, «si supiera lo que vamos a hacer mañana, ya lo estaría haciendo hoy».

«**B**ien –dice Bob Kane, con una voz que aún exhibe un acento del Bronx de los años treinta–, por lo que he visto, Batman Returns tiene pinta de ser otro bombazo, aunque sólo sea porque algunos de los plató s se parecen a [los de las películas de] Cecil B. DeMille o D. W. Griffith. Wayne Manor tiene lo que parece un techo de ciento cincuenta metros de altura..., es increíble. Es como un plató que hubiera construido Griffith para Babilonia en Intolerancia. Tienen que haber invertido una enorme cantidad de dinero en ella.»

La inversión, por supuesto, ha sido posible gracias al gigantesco éxito de Batman en 1989..., y eso, no es necesario decirlo (pero lo diremos de todos modos) no hubiera sido posible sin Bob Kane. A finales de los años treinta, inspirado por el éxito de Superman, el editor de cómics Vince Sullivan le pidió a un Bob Kane adolescente que diseñara un nuevo superhéroe. Combinando influencias de varias fuentes –El Zorro, la máquina voladora de Leonardo da Vinci y la película The Bat Whispers–, Kane dio con el Hombre Murciélago. Tras unos cuantos apañ os más y algunos añadidos del guionista Bill Finger, nació la identidad dual de Bruce Wayne.

Al contrario que otros creadores de la época, Kane llegó a un acuerdo con el editor de los cómics (ahora DC) para que su nombre apareciera en todas las historias de Batman aparecidas desde entonces, incluidas aquellas en las que Kane no había trabajado. Excepto un breve periodo

Mientras «Batman regresa», Bob Kane estudia la leyenda que empezó hace más de medio siglo.

BY BILL WARD



LA VISION DEL CREADOR

en los años sesenta, el nombre de Kane ha aparecido en cada relato del Señor de la Noche, un hecho digno de figurar en el Guinness. (Es posible que sólo Walt Disney haya visto su nombre en más historias sobre un personaje... el ratón Mickey).

Kane no es el único en creer que «Batman es probablemente uno de los cinco personajes más reconocibles del mundo: Superman, Sherlock Holmes, el ratón Mickey, Batman y quizá James Bond». Esta familiaridad ha mantenido vivo a Batman para el público durante más de cincuenta años, en comic books, tiras de prensa, seriales, programas de radio, series de televisión..., y, ahora, tres filmes de imagen real.

En una soleada tarde de enero, Kane se relaja en la habitación de lantera de su apartamento en Hollywood, donde se exhiben nueve grandes óleos de Batman y otros personajes de sus aventuras, y charla sobre Batman regresa, que todavía se está filmando mientras habla.

«Danny DeVito es un espléndido actor, y su aspecto es horrendo con su maquillaje como el Pingüino... uno jamás imaginaria quien hay bajo ese maquillaje. Y su actuación es directa y furiosa; no es el payaso que interpretó Burgess Meredith en el programa de televisión. Será bien aceptado, porque es un tipo distinto de Pingüino.

«Hubo una película hace muchos años, una película muda, Londres después de medianoche, con Lon Chaney [Sr.]. Tenía un aspecto parecido al del Pingüino en Batman regresa, un rostro blanco con círculos oscuros en torno a los ojos. Su pelo era enmarañado, sus dientes torcidos, y llevaba un sombrero alto. Creo que Danny DeVito ha sido el actor perfecto.»

Michelle Pfeiffer se hizo cargo del papel de Selina Kyle, alias Catwoman, cuando el embarazo de Annette Bening hizo imposible que ésta representara el papel. «Michelle Pfeiffer —dice Kane— es sexy y hermosa, y tiene un aspecto realmente felino. No se parece a la Catwoman de la televisión o la original de los cómics. No lleva capa, y su máscara es distinta. Lleva un traje ajustado y resbaladizo que le encaja como un guante, como una segunda piel, y está muy sexy en él. (El personaje se

parece algo a la versión de Catwoman de los cómics actuales.) Además, utiliza el látigo con una enorme destreza.»

El más controvertido papel en Batman no fue Jack Nicholson como el Joker, y Kane se muestra encantado con la forma con que Nicholson representó su papel. No, el papel que puso a los batfians en pie de guerra antes del estreno del filme fue el de Michael Keaton como Bruce Wayne, el alter ego de Batman. Keaton era conocido casi exclusivamente por sus papeles de comedia. El y el director Tim Burton habían hecho películas juntos. Pero, como todo el mundo sabe ahora, fue una buena elección y la decisión de Burton de buscar a un tipo cortés como Bruce Wayne fue al gusto de casi todo el mundo, incluido Bob Kane.

«Michael Keaton estuvo bien en

la primera película —observa Kane— y estoy seguro de que estará espléndido en ésta también. Encaja en el papel, y lo ha moldeado a sí mismo. Como Tim Burton dijo, no deseaba a alguien que fuera un supermúscolo, sino un tipo que se convirtiera en un superhéroe. Un supermúscolo no necesita siquiera llevar el traje, pero en la película, el señor corriente se convierte en el señor Extraordinario. Burton pensaba que el hombre de la calle se reconocería a sí mismo en el papel... y la cosa funcionó. Michael estaba perfecto como Bruce Wayne.»

Una de las quejas acerca del primer filme tenía que ver con el traje. De hecho tenía que parecer blindado, pero también parecía como si se hubiera hecho un intento de esculpir un físico musculoso para Keaton con el material. «Esta vez —señala Kane—, el traje es más ligero, no moldeado a lo Arnold Schwarzenegger, sino algo más amoldado a su cuerpo, más elástico, a fin de que pueda moverse con mayor libertad.»



Los nombres prominentes en Gotham incluyen al hombre de negocios Max Shreck (Christopher Walken, centro) y el alcalde de la ciudad (Michael Murphy).

siguiendo el diseño general de Batman regresa, el traje tiene algunos elementos art nouveau.

Incluso «el batmóvil es más asombroso», dice un impresionado Kane. «Tiene más trucos. Las ruedas se expanden, y luego se constriñen también. En la nueva película se encamina hacia un callejón y de pronto se convierte en un misil, como de un metro de ancho, y se lanza por

En consonancia con el diseño general de Batman regresa, el traje de Batman tiene elementos art nouveau.



Batman (derecha) ha dado a los dos filmes de Batman «un gran aspecto», admite el creador del Hombre Murciélago.

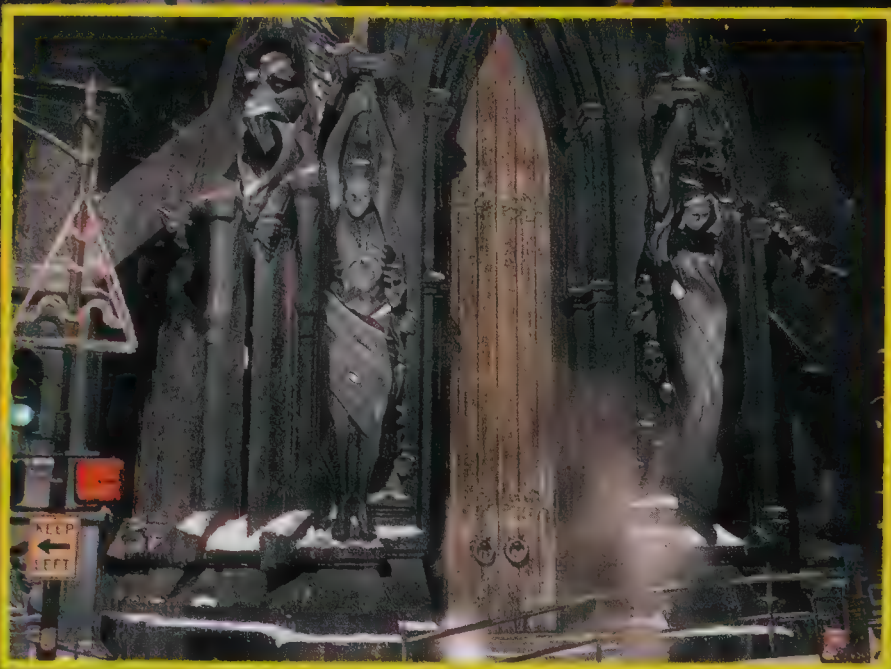
aquella estrecha abertura y sale por el otro lado. También tiene pantallas protectoras que se alzan y lo recubren, lo disimulan. Creo que los fans hallarán este batmóvil más excitante.» Lo cual, para aquellos que ya se maravillaron con el primero, es una impresionante predicción.

Kane tenía previsto un cameo, una breve aparición, en Batman, pero aunque estuvo en Londres durante seis semanas mientras era rodado el filme, el decorado de la sala de prensa, donde debía aparecer como un dibujante de cómics de un periódico, aún no había sido construido. Regresó a los Estados Unidos y contrajo la gripe. Cuando el decorado estuvo finalmente hecho, Kane no se sentía predispuesto precisamente a volar de vuelta al ventoso Londres para la escena. «Me perdí mi aparición hitchcockiana», dice. En el momento de esta entrevista, Kane no ha rodado ninguna escena para Batman regresando tampoco, pero su esposa, la actriz Elizabeth Sanders, tiene un papel en el filme. Estaba previsto que fuera primero rescatada, luego apalizada por Catwoman, pero las estipulaciones del seguro requirieron que el papel lo hiciera una especialista.

«Ahora está en una escena en unas galerías comerciales. La cámara se acerca hasta un primer plano, y es muy bonito. Ella está entre una multitud de gothamitas, y todos hablan del Pinguino, que se presenta



Michael Gough sirve una vez más como Alfred en Batman regresa.



Kane considera que el director Tim Burton «tiene mucho más trabajo que hacen con los decorados de Batman regresa.

como humanitario [al principio]. Hay unos cuantos comentarios ante Elizabeth, y entonces ella dice: «Oh, tan sólo es una rana, pero se convierte en un príncipe.»

Después de filmada la escena, Kane se dio cuenta de que él hubiera estado perfecto como el tipo que decía la siguiente frase en la escena, un sarcástico gothamita que dice: «Nooo..., es tan sólo un pinguino.»

«Hubiera podido decir esto y estar allí con mi esposa, pero Tim dijo que no se lo pedí —indica Kane con una sonrisa—. Así que ahí estaba mi

cameo..., ¡y me lo perdí otra vez!»

No ha visitado el plató de Batman regresa tan a menudo como sus fans podrían suponer. «A menudo, en Hollywood —dice cautelosamente—, el creador es el último tipo que desean ver en el plató. Quieren hacerlo todo a su manera. Pero yo soy un tipo amable, no crítico a nadie, ofrezco mis servicios sin ser demasiado pesado, creo que uno puede unirse al equipo y dejar que utilicen tu ayuda cuando la crean necesaria. Pero si vas allá e intentas decirles lo que tienen que hacer, no les gustará. No voy al plató cada día, quizás una vez al mes, así que se alegran de verme porque no me hago pesado.

Batman regresa con un batmóvil «más asombroso», promete Kane.

Pat Hingle regresa como el comisario de policía Gordon de la ciudad de Gotham.

«Rodar una película es en realidad muy aburrido. Te sientas allí durante tres horas mientras ruedan una toma de tres minutos. Para el profano, es mejor verlo todo una vez terminada la película. Créanme, es aburrido. Interesante, pero aburrido, a menos que estés implicado personalmente en ello.»

Kane se siente impresionado por Tim Burton, y ofrece algunos comentarios personales sobre el director. «Oh, es como yo -bromea-. Es un genio. Ja, ja. Tim es un tipo con mucho talento. Prepara storyboards

de cada escena, de cada plano. Hitchcock también acostumbraba a hacerlo. Así, Tim sabe exactamente plano por plano lo que está haciendo, y resulta muy visual a causa de ello.

«Trabaja también con un monitor de televisión, de modo que, después de dirigir a los actores y filmar, puede ver de inmediato cómo ha quedado la escena. Hace muchas tomas: puede que haga diez en una escena de un minuto. Es un perfeccionista, de modo que no parará hasta conseguir la toma que desea. Es muy de-

dicado, un trabajador muy intenso. Este film llevará unos seis meses de rodaje; el de Londres ocupó sólo cuatro meses y medio. Este es más complicado, con más acción y más visuales..., y los decorados son mayores. Tiene mucho más trabajo.

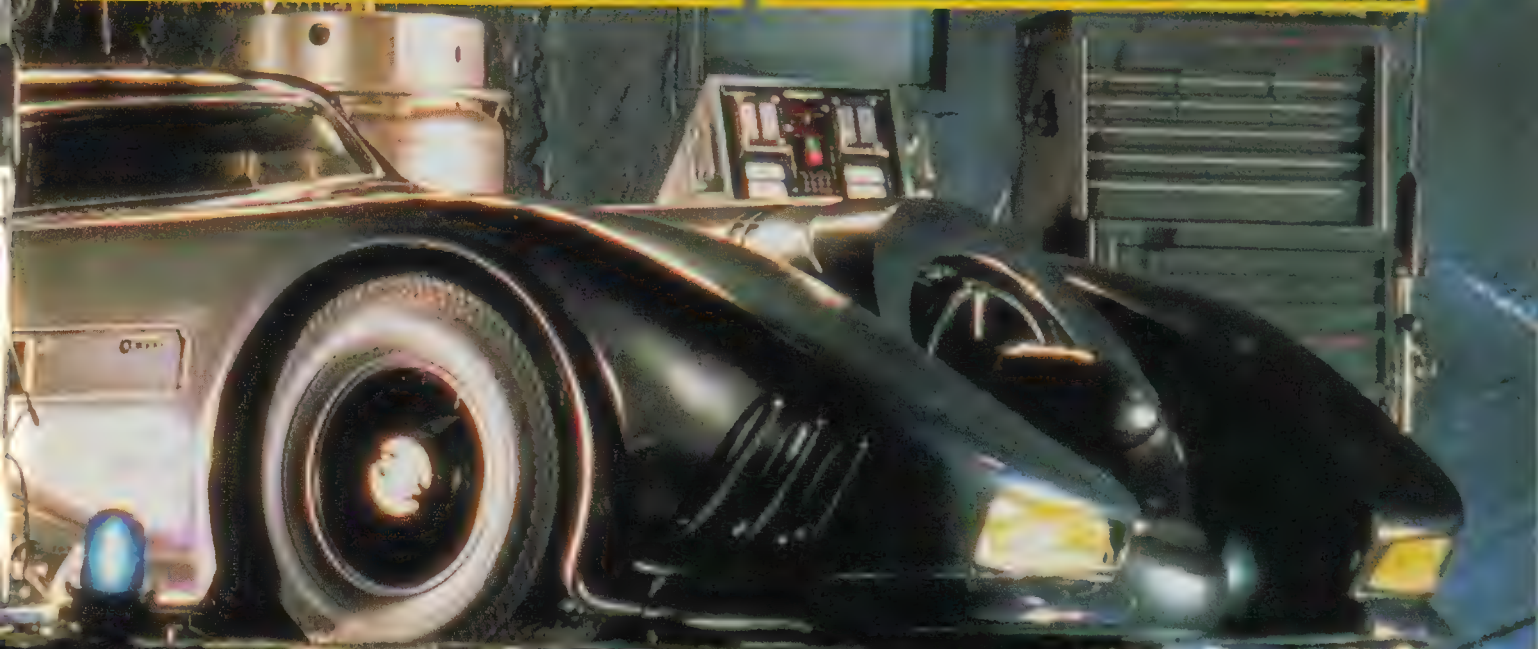
«Tim es interesante y excéntrico..., aunque no lo conozco demasiado bien como persona. Es el tipo de hombre con el que puedes estar hablando tres horas y no saber aún por donde anda. Creo que Tim es una persona intrínsecamente tímida, muy cerrada, y no se abrirá a un



Michelle Pfeiffer es ronroneantemente perfecta como una Catwoman «sexy y hermosa», dice Kane.



Danny DeVito es «perfecto en su papel» como el Pinguino, observa Kane. «Uno jamás imagina quién hay bajo ese magnífico...



desapocilla. Fue al estreno de Eduardo Manostijeras: hicieron una gran fiesta allá en la Fox. Tim sólo estuvo pendiente de sus amigos de la escuela secundaria... no se mezcla con las celebridades. Sus manos se agitaban en el aire [mientras hablaba con sus amigos] y se mostraba muy animado y relajado. Hay mucho de genio en él, y es un excéntrico. Pero también lo era Hitchcock. Y yo también, todos somos excéntricos.»

Kane hace un resumen de la carrera de Burton, desde sus años

dos días en la Disney, donde hizo Vincent y Frankenweenie antes de ser despedido. Paul Reubens (Pee-wee Herman) vio algo del trabajo de Burton y arregló las cosas para que dirigiera Pee-wee's Big Adventure.

«Luego, Tim vino con Beetlejuice, y aquello fue muy visual. Aunque la Warner Bros. tenía intención de que Batman fuera serio, sabían que te-

nía su origen en el cómic, así que pensaron que quizás este tipo tuviera la visión necesaria para hacerla distinta.

«Tim había leído Batman cuando chico, y escribió un guión para el filme [no utilizado], y los productores llegaron a la conclusión de que no

«Aunque, porque se sentía tan intrépido por él. Así, corrieron el riesgo con él pero estaban nerviosos. Pero también estaba nervioso, todos estábamos nerviosos. Y se convirtió en un éxito.»

El propio Kane tiene la impresión de que el éxito era estrepitoso. «Disfruté con la experiencia», cree que Nicholson hizo un auténtico tour de force, la que más me gustó de ella fue que era oscura y misteriosa. Siempre había temido que se convirtiera en una cotilla, así que, mientras mi fuera una comedia, me sentía feliz... pero en realidad fue algo extraño».

Y en cuanto a por qué se convirtió en un éxito, Kane explica que fue porque dos chicos tienen una tendencia a ser creativos cinco veces a ver una película, mientras que un adulto la ve una vez. Pero, con Batman, algunos adultos fueron dos, quizá tres veces, con sus hijos.

También, prosigue, dos fans sabían que se había ido retrasando durante nueve años. El contrato fue firmado en 1980 por Cuber-Peters,



Gotham celebra su año de elecciones, pero en Bay no parece en su campaña.

cuando trabajaban para Columbia. Luego, hacia 1985, Polygram dejó de funcionar, y lo pasaron a la Warner Bros. No tenían el guión adecuado, pero tampoco tenían el director adecuado. Y tampoco tenían los actores adecuados. Era un poquitito que no convirtieron en algo interesante hasta el 87. Así, los fans desesperaban el freno ante la idea de ver lo Batman. La expectación era constantemente alta. Yo nunca había visto una tal batmanía en el guion, ante la anticipación de un filme. Creo que los fans son quienes lo impulsaron. Aguardaban con tanta anticipación que convirtieron [en un éxito] la película, y fueron a verla cuatro o cinco veces.»

Cuando se estrenó la serie de televisión Batman allá por los años sesenta, una oleada de batmania barrió también el país, y esa vez Bob Kane fue pillado desprevenido. «A mediados los sesenta, no éramos conscientes. Era tan sólo un programa de televisión, nunca lo anticipamos. Pero, a través de todas las observaciones a lo largo de 1989 [estuve en un montón de convenciones sobre cómics y cosas así, puede decir que los fans deseaban ver Batman. La respuesta era tan grande, las cartas no dejaban de llegar, y había constantemente artículos de periódicos y cosas así. De modo que pensamos que sería un gran éxito... pero no el monstruo en que se convirtió. Esas cosas son siempre una sorpresa.»

Para Bob Kane, lo más satisfactorio de Batman, aparte ver su creación en la pantalla grande con un enorme presupuesto, fue que me trajo de vuelta bajo los focos. Batman tiene una larga historia

mucho. En una entrevista reciente con el índice Dave Jones, su biógrafo y legendario, cuando están juntos le escriben una página muy hermosa, pero no está nada de otro modo, lo desmontan entre las arbores hasta el próximo resurgimiento. Por suerte, Batman ha seguido muchos resurgimientos. En entrevista con todos los programas de televisión, prácticamente por todas las revistas. Miraba donde miraba, aparecía en el rostro de frente y de perfil.»

Entre las ideas que Kane tiene rodando ahora en su cabeza está Negative Man, un concepto de superhéroe que creó para imagen real. Llegó a un acuerdo con la Fox el año pasado, pero llamaron a un escritor que no sabía cómo escribir sobre un superhéroe. Hubieran debido llamarle para al menos colaborar con el escritor, pero actualizó bajo el lema de divide y vencerás.»

Kane tiene muchas esperanzas en estos momentos con otra idea. The Silver Fox, que ha escrito y producirá. «No puedo dar detalles -indica-, pero es un superhéroe con truco. Lo produciré de forma independiente, con respaldo financiero de Europa, por veinte millones de dólares. Elizabeth tendrá un papel de protagonista. Estoy pensando en Anthony Hopkins como el villano, un loco maniaco. Las cosas se hallan en estudio en estos momentos.» Kane ha producido también recientemente una obra teatral de Clifford Odets bien recibida por la crítica, The Country Girl, que tiene como protagonistas a su esposa y Stuart Whitman.

«Estoy esperando el nuevo Batman porque creo que todo revivirá otra vez». Pero en esta ocasión Bob Kane está preparado para ello.





Según Kane, Batman regresa tiene «más acción» que su predecesora.

«Supongo que retengo aún algo de humildad por el hecho de crecer en el Bronx como un chico pobre. Cuando consigues la fama temprano en tu vida, cuando eres joven, eres más egoísta, te lo tomas más en serio. Luego, cuando te haces mayor, adquieres valores diferentes. Es como una metamorfosis. Al principio había mucho hedonismo: vino, mujeres y canciones, muchos viajes. Vas eliminando esto de tu sistema. Te casas, tienes hijos... Tengo una hija de mi primer matrimonio, y ahora estoy casado con una chica maravillosa, Elizabeth Sanders, y llevamos once años felices juntos.

«A medida que te haces mayor, piensas más en la buena salud y en el amor. La fama, en general, es pasajera. Nadie lo tiene, todo para siempre. Así, cuando me preguntan si la fama significa mucho para mí, respondo sí, significa mucho, pero cuando te haces mayor y la experimentas de nuevo, te la tomas más a tu propio aire. Sé agarrarla cuando te presenta, pero ahora sé lo que se siente con ella.

«He estado ahí antes.»

63



Kane describe a Burton como un director «muy visual. Tim sabe exactamente plano a plano adónde va».

MUERTES EN LA FAMILIA

«Yo no hubiese matado a Robin —dice Jim Starlin—. Ni siquiera hubiese insinuado matar a Robin, si hubiera tenido una perspectiva de fan al respecto.

«Tienes que poner a un lado este enfoque cuando escribes cómics. Los fans desean que todo siga siendo igual, siempre. En la vida, aunque se trate de una imitación a la vida como la de un cómic, siempre hay cambios.»

Pero, al votar en pro de la eliminación del más famoso compañero adolescente de los héroes del mundo del cómic, los fans votaron a favor del cambio. Starlin se plegó a sus deseos y realizó el trabajo sucio en la aventura en cuatro partes «Una muerte en la familia».

«Desde el momento en que crucé las puertas de DC, intenté sacarme de encima a ese pequeño tipo. Batman está mucho mejor sin él. Batman es mucho más interesante como este oscuro personaje solitario en medio de la noche. Creo realmente que fue un error traer de vuelta a Robin. ¡En realidad, Batman debería ser encerrado por poner en peligro la vida de menores!»

Como muchos profesionales de la industria, Starlin empezó como fan. La afición le mordió cuando tenía siete años. «Mi padre trabajaba como ingeniero en la Chrysler de Detroit —explica—, y Detroit no es

Los héroes y villanos de Jim Starlin existen en su cabeza, en las páginas de cómic y en ningún otro sitio.

Por **STAN NICHOLLS**

precisamente uno de los bastiones de la cultura superior, de modo que los cómics eran el único arte a mi alcance por aquel entonces. Mi padre volvía a casa del trabajo con papel y lápices, y yo me sentaba y calcaba los personajes de los cómics. Aprendí a dibujar de este modo.»

Su primer intento de entrar en el negocio a principios de los setenta, tras ser licenciado de la Marina, no tuvo éxito. «Resultaba muy difícil entrar, porque entonces sólo había un número limitado de series. Había una generación de artistas y escritores que habían estado haciendo cómics desde los años cuarenta, y ninguno había abandonado. Durante ese período, creo que sólo Neal Adams, Archie Goodwin, Roy Thomas y Denny O'Neil entraron en la industria.

«Cuando abordé de nuevo las compañías, uno o dos años más tarde, estaban en pleno boom y prácticamente contrataban a cualquiera que cruzara la línea del estado con

un lápiz en la mano. Así, entré sin problemas, y he estado más bien atareado desde entonces.»

Empezó dibujando a lápiz para Marvel. «Pero pronto descubrí que algunas de las historias que tenía que dibujar eran algo menos que satisfactorias. Por ejemplo, había una en la que un personaje tenía problemas con su amiguita. Sale de su oficina y da una patada a un cubo de la basura, sacude la cabeza con tristeza y dice: "Mira lo que esa mujer me ha hecho: ¡me ha convertido en un tío que arroja basura por la calle!" Pensé: "Yo puedo hacer cosas mejores que esto". Así que hablé con [por aquel entonces director] Roy Thomas y le pedí que me diera una oportunidad con el Capitán Marvel.

«Esa fue la primera vez que se me permitió correr un poco. Hasta entonces sólo había hecho un par de cómics variados y algunas historias cortas, y me sentía más bien restringido. Cuando salió, las ventas del Capitán Marvel estaban en el retrete, así que me dejaron hacer todo lo que quisiera. Me lo pasé en grande con ello.»

Sin embargo, el personaje no se lo pasó tan en grande; como con Robin, Starlin acabó matándolo. Lo hizo por sólidas razones creativas y comerciales, pero la forma en que murió el Capitán Marvel reflejaba la tragedia de la propia vida de Starlin, y le sirvió como función catártica.

«Creo que es cierto eso que utilizas todo lo que escribes para sacar tus frustraciones personales. La razón por la que escribí La muerte del Capitán Marvel de la forma en que lo hice fue porque mi padre había muerto recientemente de cáncer. Escribiendo que el Capitán Marvel moría de la misma forma, pude usar al público como terapeuta. Es más barato de este modo...»

En la actualidad, Starlin escribe mucho más que dibuja. Recientemente terminó para la Marvel El Guantelete del Infinito, y ahora el guión de la serie, derivada de otra serie, Adam Warlock and the Infinity Watch. Su producción incluye las novelas Among Madmen y Lady El, en colaboración con su esposa, Dana Graiznus. Otra novela será publicada pronto. «Todavía sigo dibujando porque ilustro los libros que hago -dice-. En lo que a cómics se refiere, mi esposa quiere verme a menudo, y cuando dibujo estoy encadenado a la mesa.

«Escribir no consume tanto tiempo como ilustrar. Puedo realizar un cómic de tamaño medio en tres días. Cuando lo dibujaba, me tomaba un mes terminarlo.»

El héroe más famoso para el que ha escrito Starlin, Batman, puede que haya pasado por más cambios que cualquier otro, yendo de lo hosco a lo absurdo y de vuelta de nuevo. Starlin ve esto como un testamento a la flexibilidad de la creación de Bob Kane. Pero, dada la compleja y contradictoria naturaleza de Batman, ¿resulta difícil de escribir? «Lo hallé muy fácil. Es unidimensional en sus impulsos: quiere combatir el crimen.

«Desde mi punto de vista, está al borde de la psicosis. Cualquiera que haya visto a sus padres ser asesinados ante sus ojos cuando era un niño pequeño lo estaría. Pero él ha tomado ese horror y lo ha cambiado a un impulso obsesivo. Todo lo que hace o ve en la vida, directa o indirectamente, implica resolver un crimen. Si acude a una cita, es para cubrir el hecho de que es Batman. Si asiste a una cena política, es para desenmascarar a alguien. Así que es mucho más fácil orientar la historia hacia el personaje que orientar el



Todo el arte de BATMAN: Aparo, Mike, DeCarlo. Color: Adrienne Roy

Desde el momento en que Jim Starlin empezó a escribir Batman, «intenté sacar-me de encima a ese pequeño tipo».

personaje hacia la historia.

«Cuando era más joven prefería a Superman, pero cambié de alianza a consecuencia de los cambios que sufrió Batman durante los 70 y 80. Se convirtió en un personaje más adulto, mientras que Superman siguió siendo el mismo.

«Hasta que me hice cargo de Batman, hacía casi principalmente historias del espacio, un material muy cósmico. [Capitán Marvel, Warlock, Dreadstar], y Batman me dio la oportunidad de escribir algunas decididas historias de crímenes, cosa que había deseado hacer desde hacía mucho tiempo. Por aquel entonces, Batman era un personaje totalmente distinto; ya no saltaba por encima de máquinas de escribir y monedas gigantes y cosas así. Se ocupaba de violadores y asesinos, lo cual era mucho más interesante.»

Starlin reconoce que escribir acerca de un personaje que es esencialmente un vigilante puede pre-



Arte: Mike Mignola

sentar problemas para alguien con una conciencia liberal.

Pero, «hay un sentido en lo que escribes con las entrañas, y mucha parte de Batman está escrito de esta forma. Identificaba una situación que consideraba escandalosa, y que la mayor parte de las veces no podía ser remediada a través de los tribunales, como la gente con inmunidad diplomática que era asesina y simplemente se marchaba después de matar a alguien; cosas que el sistema no está diseñado para manejar, pero que alguien como Batman sí podía. ¡Aunque yo no desearía sufrir su modo de hacer cumplir la ley!

«Una cosa que aprendí haciendo Batman fue que hay un punto máximo al que puedes llegar antes de aligerar un poco las cosas o perderás gente. Tiene que haber un punto donde te tomes un respiro y vuelvas a cauces más normales.

«Algo que yo no hago todo el tiempo, pero intento hacer tan a menudo como puedo, es conseguir un equilibrio entre escenas. Si una escena es negativa, entonces intenta hacer positiva la siguiente. Si pones dos o tres escenas negativas hombro a hombro, la segunda escena sólo tendrá la mitad de fuerza de la primera. Si equilibras esas cosas consigues mucho más efecto. Intenta alternar lo ligero con lo pesado.»

Cuando Starlin se hizo cargo de Batman, sus ventas habían bajado a unos 80.000 ejemplares. «Al final de mi época era el cómic de mayor venta [de DC]. Y eso fue antes del filme.

«Disfruté con la película; fué la mejor representación que he visto de un superhéroe en la pantalla. Creo que incluso fue un trabajo mejor que el primer filme de Superman, que me gustó mucho. Al mismo tiempo, tuve mis problemas con él. En el programa de televisión de Batman, parecía que los creadores no tenían ningún respeto hacia los personajes, mientras que, en la película de Batman, era evidente que los escritores no tenían ningún respeto hacia la inteligencia del público. Había agujeros en la historia que eran simplemente escandalosos.

El estreno del filme impulsó a Stalin a abandonar Batman. «La película estaba a punto de estrenarse y en DC se estaban volviendo histéri-



Todo el arte de Warlock, Thanos y personajes asociados: Trademark & Copyright 1975, 1982, 1992 Marvel Entertainment Group

cos. Resulta difícil mantener la consistencia cuando tienes docenas de ejecutivos que vienen a ti y te las hacen pasar moradas y ponen sus dos centavos de ideas en el tintero. Se estaba convirtiendo en arte por comité, y eso nunca funciona. Desgraciadamente, ése vuelve a ser el destino de Batman en estos momentos, porque hay otra película y quieren jugar seguros con el personaje.»

En la introducción a la serie Prestige de Batman The Cult (El culto), Starlin expresa el temor de que, a medida que el cómic incluye en él más temas adultos, haya el peligro de censura..., una repetición de la paliza que recibió la industria en los años 50. «Hay mucha



Personajes como Batman y Adam Warlock «existen en mi cabeza, en la página y en ningún otro sitio», insiste Starlin.



diferencia entre El culto y los cómics regulares de Batman en términos de presentación, precio y papel. Así que el formato ayuda a diferenciar el producto.

«Pero no creo que todo tenga que ser hacia un lado o hacia otro; todo no ha de ser oscuro y sombrío o iluminado y alegre. Hay sitio para ambos tipos de cómics. La mayoría de los demás países con un negocio de cómics desarrollado tienen un mercado adulto que existe al lado del infantil y juvenil. En Japón, vas en el metro y ves adultos leyendo cómics todo el tiempo; muchos de ellos pornográficos, algunos de aventuras. En Europa tienen también una actitud diferente hacia el cómic.»

Cuando trabaja en una historia, ¿tiene alguna vez la sensación de que está andando por la cuerda floja de la aceptabilidad? «Si se trata de

El Guantelete del Infinito y La guerra del infinito de Starlin empezaron con su Thanos Quest.

un cómic normal, tengo al Comics Code Authority que me marca las pautas. En algo como las novelas gráficas, donde puedo mostrarme un poco más salvaje, todavía he de tener en cuenta los sentimientos y estándares del equipo editor. Por eso escribo también novelas. Hay cosas que deseo escribir pero que no puedo poner ni siquiera en una novela gráfica.

«Aparte esto, tengo mi propio código. Quiero decir, nunca mostraría

la violación de un niño. Aunque en una ocasión hice una historia acerca de las relaciones incestuosas de un niño, todo estaba fuera de cuadro y planteado de una forma más bien calmada. Hay algunas cosas de las que tienes que escribir.»

Sea cual sea el tema, el proceso creativo empieza normalmente del mismo modo. «Voy conduciendo por la carretera o estoy sentado tranquilamente en casa, y los personajes surgen de pronto en mi cabeza. Entonces tomo un bloc de dibujo y esbozo las páginas con pequeños recuadros. Marco las viñetas en ellas y tomo notas de lo que ocurre en cada una. De esa forma tengo una idea de cuál será el aspecto de la página cuando esté terminada.

»A veces, en un proyecto grande, utilizo un trozo de contrachapado y cartulinas de ocho por doce y des-



Los impulsos de Batman lo llevan «a bordear la psicosis», señala Starlin.

compongo la acción escena por escena. Así puedo recomponer las cosas, moverme en diferentes direcciones, contrapesar las escenas. Así es como hice El culto.

«De todos modos, cada cómic es diferente, y mi mayor problema es siempre conseguir el tiempo para hacer todas las cosas que deseo hacer. Mi problema no es poner en marcha las cosas, sino conseguir parlarlas.»



Según Starlin, la relación a largo plazo entre escritor y lector suele ser frustrante. «Por eso digo que es fatal escribir únicamente para fans. Si haces esto, estás escribiendo a sus expectativas, y una vez llenas esas expectativas, el personaje se vuelve opaco.

»Steve Englehart estaba escribiendo The Avengers (Los vengadores) hace algunos años, y había un romance entre la Bruja Escarlata y la Visión. Steve consumó finalmente su relación, hizo que se casaran y se instalaran en un barrio residencial. Deseaba que las cosas fueran así porque era un fan de esos personajes, pero a partir de ahí todo el interés por ellos saltó por la ventana.

»Ciertamente, tienes que creer que algo de todo eso es real, y los personajes tienen que ser reales para mí. Sé de un escritor, cuyo nombre no mencionaré, que vive sus personajes. Realmente cree que son reales; son como una familia para él. Lo pasa muy mal viviendo la realidad, puesto que se halla metido en escribir sobre ellos. Yo intento mantener mis distancias. No me permito pensar que Batman o Adam Warlock o cualquiera de los otros es real. Existen en mi cabeza, en la página y en ningún otro sitio. Cada vez que hablo con este escritor en particu-

Al escritor/artista le gusta utilizar madera contrachapada y cartulinas de ocho por doce en un proyecto grande para «descomponerlo escena a escena».

lar, me doy cuenta de que puedes llegar a ir demasiado lejos. Tengo una extraña sensación cuando estoy cerca de él.»

Starlin mantiene el equilibrio teniendo el estudio lejos de su casa. «Tengo que cruzar un campo para ir

Antes de Batman, Starlin escribió cosas «muy cósmicas» para cómics como Warlock.



a él, y eso es una gran ayuda. Mantengo el trabajo separado de la vida real. En una ocasión hablé con Jack Abel, que se dedica a pasar a tinta y trabajaba en su casa como solía hacer yo, y me dijo que cada vez que iba al cuarto de baño tenía la sensación de que perdía dinero. «Esta no es forma de vivir», pensé. Así que, cuando compré una casa en el campo, lo primero que hice fue construir un estudio independiente. De esta forma mantengo la necesaria separación.

»Tiendo a pensar en mí como un narrador de historias más que como un escritor. Considero a alguien como James Joyce un escritor; gente como Arthur Conan Doyle, Robert E. Howard o Stephen King son más bien narradores de historias. En los cómics no intentamos abrir el alma humana a nadie. No buceamos en las profundidades de la mente. No hacemos arte con A mayúscula. Distraemos. Si hay algo más entre las páginas de aventuras, bienvenido sea, pero ésta no es la principal consideración.

»Básicamente, lo que necesito hacer es contar historias. Sé que no podría escribir Muerte de un viajante. La verdad, no es en eso en lo que estoy.»



El Rayo vuelve a ser el héroe más brillante bajo el sol de los cómics.

ANOS LUZ

Por KIM HOWARD JOHNSON

Brillante. Simplemente brillante. El más brillante héroe de los cómics vuelve para deslumbrar a los lectores de los 90. Pero *The Ray* no es un destello momentáneo. En escena desde principios de los años 40, ahora está dispuesto a pasar la antorcha a su sucesor.

El revival DC de *The Ray* hace honores al personaje original publicado por Quality Comics, recreándolo para los lectores de hoy en una nueva miniserie de seis números que pronto será publicada por Zinco.

El veterano guionista Jack C. Harris vuelve a los cómics y trabaja con el artista Joe Quesada, un relativo recién llegado, y el editor Jim Owsley, para crear un Rayo con reminiscencias de Peter Parker y los inicios de la Edad de Plata.

«La mayor parte de los héroes de la Edad de Plata fueron héroes accidentales, o bien por accidentes atómicos en Marvel, o por algún accidente químico en DC —ríe Harris—, y todos ellos fueron metidos en el mismo bote. La mayoría lo aceptaron sin más, pero Peter Parker se mostró reacio... él deseaba sobre todo una estrella del espectáculo, y tropezó con ello a causa de una tragedia.

«Yo deseaba hacer algo en esa línea. El personaje nació con sus poderes, pero no lo descubrió hasta cumplir los diez años. Todo el mundo a su alrededor dice: "Ahora puedes ser un héroe", pero él contesta: "¡No quiero ser un héroe!"».

Para Ray Terrill, de 18 años, el misterio empieza con el primer número. «Desde su nacimiento

Los criminales no tienen ni un Rayo de esperanza con el último héroe actualizado de DC.

se le ha dicho que es fatalmente alérgico a la luz del sol, y ha vivido en una casa con los cristales de las ventanas pintados y siguiendo un horario nocturno. Tiene dos monjas como tutores privados y vive con su padre en una casa en Filadelfia. Se adapta bastante bien..., su amiga más íntima mientras crecía era su vecina de la puerta de al lado, Jennifer Jurden, hasta que le ocurrió algo extraño en su octavo cumpleaños, aunque no puede recordarlo», dice Harris.

No mucho después de la escuela, Ray conoce a su primo lejano Hank en el funeral de su padre. Hank sabe la historia de su familia. En su lecho de muerte, el padre de Ray le dio un álbum de recortes lleno con recortes

del *The Ray* original, el auténtico padre de Terrill. Después de los *Freedom Fighters*, el Rayo original, Happy Terrill, renunció a su carrera de superhéroe para vivir una vida normal, pero su hijo nació chisporroteando con toda la energía que Happy absorbía. Es por eso por lo que Ray Terrill es criado en la oscuridad.

«Así, nuestra historia se abre con Ray siendo testigo de su primer amanecer y cargándose de energía —dice

Harris—. Es la primera vez que cree en toda esa historia. No sabe cómo manejar su poder extra. Hank le dice que sea un superhéroe. Ray no desea hacer eso, y quiere hablar con Jennifer.

«Cuando Jennifer es tomada como rehén durante el robo a un banco, Ray se pone tan furioso que se lanza a la calle y se para delante de la camioneta que huye, que se funde con el impacto. Los malhechores se dispersan. Ray crepita de energía; cuando Jennifer se dirige hacia él, su marido la detiene, y Ray se desvanece.

«Más tarde está sentado a solas en su motel, y oye a al-



guien llamar su nombre. Piensa que es su primo Hank, pero mira al cuarto de baño, y de pie allí está el Rayo original, que le dice: "Ayúdame... eres el único que puede salvar mi vida". ¡Así termina el primer número!

Otro misterio en *El Rayo* implica un enigmático interno en el Arkham Asylum llamado Caldvell el Hombre de Cera. «Está en una celda de piedra, pero parece ser capaz de observar todo lo que pasa», dice Harris.

El guionista afirma que empezó a leer cómics más o menos por la época en que el legendario editor Julius Schwartz revivió *Flash* en *Showcase*, y todos los superhéroes de los que disfrutó cuando niño eran una actualización de personajes más antiguos. «Me sentí muy intrigado por todo el concepto de revival —observa Harris—, y creo que, en cada caso, los revivals mejoraron los originales; los nuevos *Flash* y *Green Lantern* fueron mejoras de los antiguos, y lo mismo es cierto con los héroes *Marvel*. Puede que ése no sea el caso hoy en día, pero seguía deseando revivir un personaje antiguo.»

El Rayo estaba en la lista de personajes de DC no solicitados. Harris había editado *Freedom Fighters*, un revival de corta vida de la DC del Tío Sam, el Cóndor Negro, la Dama Fantasma, Doll Man, el Rayo y otros héroes de la línea de cómics de *Quality* de los años 40.

«Siempre me sentí intrigado con El Rayo. Me gustaba su traje, aunque el nuevo Rayo está completamente rediseñado; de hecho, nos burlamos un poco del viejo uniforme. En un momento determinado, el Rayo original quiere darle un uniforme, pero el joven Rayo no quiere un uniforme, y si ha de llevar un traje ciertamente no desea que se parezca como el que lleva ese tipo, porque no le gusta.»

Foto: Corfesa Jack C. Harris



El Rayo, señala Harris, «puede hacer cualquier cosa, con tal de que pueda imaginarla de forma lógica más allá de su mente». Cabe esperar que en estos momentos esté pensando en una camilla.



«Siempre me he sentido intrigado con El Rayo», dice el guionista Jack C. Harris.

El Rayo está firmemente entroncado en el Universo DC, con la inclusión del Arkham Asylum y un importante villano de DC en el álbum.

«Deseábamos introducir un supervillano para que luchara contra El Rayo, pero yo deseaba que fuera un villano establecido de la DC, de modo que El Rayo quedara integrado de inmediato en el Universo DC —explica Harris—. Se trata de un importante villano de *Green Lantern* que todo el mundo conoce y odia, y encaja con toda la estética del conjunto.»

Esta vez, los poderes de El Rayo serán más definidos. «¡El viejo Rayo podía hacer prácticamente todo! —exclama Harris—. ¡Si necesitaba un poder, lo tenía! Aquí los he refinado.»

«Básicamente, tiene el poder de la mente sobre la materia, y es su propia batería. Puede hacer cualquier cosa, con tal de que pueda imaginarla de forma lógica más allá de su mente. Eso no es tan fácil como parece. Si deseara crear una pistola, podría hacerlo, pero sólo si conociera todo su funcionamiento interno... de otro modo no funcionaría.»

«Puede liberar energía, volar, pasar a través de objetos y moverse a la velocidad de la luz..., pero encuentra eso último difícil. ¡Si se lanza tras un malhechor a la velocidad de la luz, dará la vuelta al mundo antes de darse cuenta de ello! Mientras pueda recibir luz solar, puede cargarse y, si absorbe la suficiente energía, le dura toda la noche. Algunas cosas se resisten a su poder, como el color negro o la oscuridad. Le resulta difícil luchar en la oscuridad.»

Para *El Rayo*, Harris colabora con Joe Guesada, y dice que el joven artista hace más fácil escribir acerca de los 18 años de Ray.

«Me siento realmente agradecido por esa aportación: la forma en que viste Ray y su pelo, así como todas las cosas en la pared de su dormitorio»



La fiesta de cumpleaños del joven Ray Terrill se ve súbitamente animada por su reacción al flash de una cámara.



rio. Me inspira también –dice Harris–. Sus dibujos son sorprendentes. Estoy realmente asombrado por lo que Joe puede hacer.”

Quesada dice que también le gusta trabajar con Harris; colaboran por teléfono, con Quesada trabajando sobre los argumentos que Harris le envía. «Jack es estupendo..., nos lo pasamos realmente bien».

Quesada se metió en *El Rayo* a través de su trabajo con el editor Owsley. Aunque Quesada es relativamente nuevo en los cómics –sus trabajos anteriores para DC incluyen dos historias en *The Question Quarterly*, así como *Spelljammer*–, se abalanzó sobre la oportunidad cuando Owsley le ofreció la miniserie.

«Lo recordaba ligeramente, pero no estaba en absoluto familiarizado con el personaje –dice Quesada–. Pero troté a la biblioteca de la DC para tomar algunos números atrasados de *Freedom Fighters*, porque el viejo material de Lou Fine que realmente deseaba estaba en unas condiciones terribles, se hacía pedazos en mis manos».

De todos modos, Quesada no intenta imitar el estilo artístico del difunto Lou Fine. «¡No hay forma de que yo pueda hacer algo tan bueno! –ríe Quesada–. El material de Lou Fine era simplemente magnífico. El mío es radicalmente distinto de todos modos, así que en realidad no hay ningún esfuerzo consciente por mi parte de

El artista Joe Quesada siente «curiosidad» acerca de cómo será recibido *El Rayo*.

intentar emularlo..., ¡no podría ni aunque lo intentara! El estilo es muy mío. Aunque tengo un montón de influencias más bien obvias, como Mike Mignola.

«Puesto que mi estilo es muy gráfico, oscuro y negro, y los poderes de este personaje son básicamente los poderes de la luz, ¿qué mejor forma de expresar eso que intentar hacer el cómic tan oscuro como sea posible?

–pregunta–. De esa forma, cuando usa sus poderes, ¡puedo hacer estallar la

pági-

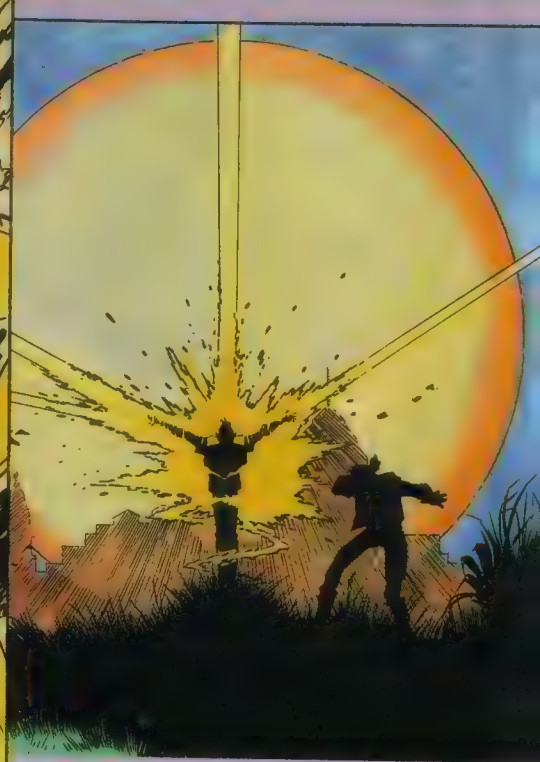




Los deseos de Ray de evitar las heroicidades puede que cambien cuando se encuentre con el héroe original.



Ya sean niños o adultos, Ray y Jenny no pueden establecer contacto.



Quesada espera que los poderes de El Rayo «exploten» sus páginas dibujadas en tonos más bien oscuros.

na!»

El artista está de acuerdo con las comparaciones de El Rayo con el Peter Parker primigenio. «Personalmente creo que Peter Parker ha dejado de ser alguien con quien los chicos puedan relacionarse. Para mí, Peter Parker es como Billy Joel..., está casado con una famosa modelo, y todo el mundo se pregunta: "¿Cómo llegó ahí?" El Rayo es una vuelta a las raíces. En los primeros números, Ray pasa la mayor parte de su tiempo gimoteando acerca de su vida, y tiene a ese amigo que no deja de hacerle volver a la realidad.»

Harris quiere ver El Rayo regresar como una serie ilimitada. «Ciertamente me gustaría seguir con él, y se está hablando ya de una serie regular -dice-. Todo el mundo directamente por encima de Owsley parece estar realmente entusiasmado con él. No dejan de hablar de él, ¡así que espero que, antes de terminar el sexto número, me den el visto bueno para una serie regular!

Así pues, mientras Jack C. Harris, Joe Quesada, Jim Owsley y compañía aguardan la luz verde para más aventuras de El Rayo, los lectores pueden disfrutar con el actual revival del héroe más brillante del cómic.



EL PINGÜINO, LA GATA Y EL MURCIELAGO



BATMAN VUELVE

*¡No te pierdas la adaptación al cómic
de la película más esperada del año!*

Disponible en dos versiones: estandar 300 Pts. y PRESTIGE 700 Pts.



La última novedad en la línea de Image Comics tiene en realidad diez años de vida. Esa es la revelación de su creador Todd McFarlane, que ha dejado Spider-Man por este ligeramente distinto superhéroe.

«Ha permanecido aguardando en mi portafolio durante diez años. Nunca lo saqué debido a las condiciones de aquel entonces. Ahora lo he desempolvado —dice McFarlane, que tiene la sensación de que es el momento correcto para que el creador retenga la propiedad de sus obras—. Tengo diez nuevos personajes. Puede que Spawn ni siquiera sea el mejor, pero resulta ser el primero.

Image Comics, la nueva línea del grupo Malibu, ha acaparado toda la atención gracias a su grupo de excelentes jóvenes creadores, que han dejado atrás las principales compañías para establecer sus propias creaciones bajo el sello Image. Spawn sigue el éxito arrollador del Youngblood de

Rob Liefeld en la nueva línea de cómics propiedad de sus creadores.

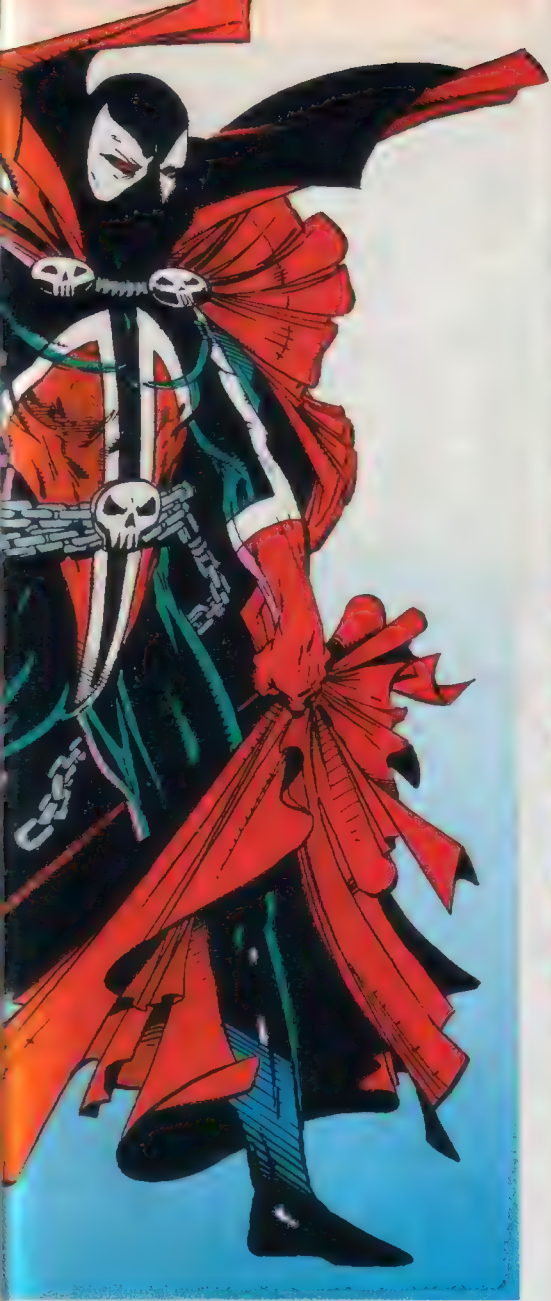
«Una de las cosas que deseaba presentar es que, para todos los propósitos y finalidades, Spawn es el tipo más fuerte de nuestro nuevo universo. Pero no usa sus poderes —dice McFarlane—. Siempre he odiado el que Superman pudiera hacer juegos malabares con los planetas. Batman nunca tuvo mucha credibilidad para mí, porque nunca creí que ningún tipo pudiera esquivar de ese modo las balas.

«Algunas personas han llamado a Spawn un cruce entre Spider-Man y Batman, ¡pero en realidad es más un cruce entre Batman y Superman! Tiene el poder, pero no lo usa, porque dispone sólo de una cantidad limitada de él. Si yo le diera a usted veinte pavos y le dijera: «Cuando haya gastado los veinte pavos vendremos a matarle», ¡seguro que no los gastaría muy aprisa!

«Esto es lo que ocurre con este tipo... tiene una cantidad finita de poder. Cada vez que lo utiliza, se acerca más a la muerte, de modo que es frugal con él. Puede que no use sus poderes en una aventura, pero en la siguiente puede tener que derribar un edificio, usando un catorce por ciento de su poder. Tiene que ser selectivo.

«En esencia, puedo hacer una historia de Batman, y cuando me siento aburrido, puedo hacer que Spawn detenga una invasión alienígena, porque es el hombre más fuerte de todo el mundo. Con este tipo, puedo hornear mi pastel y comérmelo. ¡Ventajas de ser el jefe!»

Al contrario que la mayoría de los otros cómics de Image, que presentan superhéroes de grandes poderes en acción, Spawn se concentra más en las heroicidades urbanas, menos en los supervillanos. Las historias de Spawn se hallan más



Todd McFarlane lo creó, pero todavía no revela ninguna respuesta.

Por KIM HOWARD JOHNSON



Dispuesto a fortalecer la nueva Image de Malibu está el Spawn de Todd McFarlane.

cerca de las de Batman y Daredevil, aunque el héroe tiene la capacidad de lanzar sus poderes a superniveles para ponerse a la altura de los demás personajes de Image en aventuras conjuntas.

McFarlane piensa tomarse su tiempo en revelar el origen de Spawn. «No pienso revelar de golpe su origen —dice el artista—. Voy a ir lentamente y a desgarnarlo poco a poco.»

Sin embargo, dirá que el hombre que en la actualidad se ha convertido en Spawn murió hace cinco años, en 1987, y hace un pacto con el Diablo que le permite volver.

«Imagina que volverá diez segundos después de su muerte. Desgraciadamente, el Diablo, o como quieran llamarle, yo no pienso darle un nombre, ¡lo envía al 1992! Toda su vida ha cambiado. La razón por la que quiere volver es para ver de nuevo a su esposa —dice el felizmente casado McFarlane, que ha sido padre recientemente—. Si yo me cayera

muerto y alguien me dijera que podía pasar cinco minutos más con mi esposa a cambio de mi alma, se la entregaría de inmediato. Eso es lo que hace el tipo.

«Así, vuelve por amor. ¡Es uno de los pocos que no vuelve por venganza! Desea pasar algo de tiempo con su esposa, pero descubre que ella se ha vuelto a casar, así que la razón de su regreso le ha sido arrebatada. No desea alterar su vida, así que intenta matarse, pero eso es lo único que no puede hacer.

«Antes de morir era un mercenario, así que lleva la lucha en su sangre. Tropezó con esos poderes y, en el momento de su muerte, se estaba volviendo extraño. Si los lectores quieren leer un poco más profundamente en ello, no es algo muy distinto a Todd y su situación con una cierta compañía que dejó —ríe McFarlane, aludiendo a su partida del Spider-Man de Marvel.

«Spawn imagina que ahora tiene el poder..., pero no es de los que salen y se convierten en un Castigador. Siempre hay demasiados de esos tipos. De todos modos, si se ve acorralado, puede sacar un arma. Viaja con un arma..., no es como Batman, que es lo bastante estúpido como para ir por ahí sin un arma. ¡Si Spawn lleva

un arma, puede que no tenga que usar sus poderes!

McFarlane tiene intención de usar Spawn para investigar temas serios, como las actitudes raciales. «En realidad, cuando murió era un hombre negro de clase media, y regresa como un hombre blanco —dice McFarlane—. Crecí con minorías a mi alrededor, y vi el racismo de una forma sutil, de modo que deseo trabajar sobre los prejuicios inherentes que la gente no cree que tenga.»

Spawn se ocupa también de otro problema menos común en el mundo real. «Cuando muere resulta quemado, de modo que, cuando regresa a la vida, Spawn tiene el aspecto que tenía cuando murió. Gasta una gran cantidad de energía en volverse humano, de modo que no puede volverse humano demasiadas veces. Cuando lo hace, sólo puede convertirse en ese tipo blanco. Tiene muchos poderes, pero no puede cambiar su apariencia, y aunque puede recurrirse de piel y tomar la apariencia de un ser humano normal, si camina por ahí durante tres días, empieza a deteriorarse. Así, en su mayor parte, luce más bien mal bajo su traje. No es un espectáculo agradable de ver, así

Todo el arte de Spawn: Todd McFarlane/Cortesía Image/Malibu Graphics

Terminar con «Spider-Man»

Cuando el primer número de Spider-Man escrito y dibujado por Todd McFarlane batió récords de ventas, mucha gente predijo un gran matrimonio entre los dos.

McFarlane sorprendió a los lectores abandonando el cómic tras el número 16, afirmando que deseaba pasar más tiempo con su nueva hija pequeña. Muchos fans se mostraron escépticos, pero él mantiene que esa fue la auténtica razón.

«El noventa por ciento de ello fue el bebé, y esa es la pura verdad. Estaba en un punto de mi carrera en el que no tenía que preocuparme por pagar el alquiler, y mi esposa siempre había sido buena conmigo, así que ahora era mi turno —dice McFarlane—. Tan sólo deseaba pasar más tiempo con mi esposa y conocer bien a mi hija.

«El otro diez por ciento fue: Había hecho cuarenta números de Spider-Man [y Amazing Spider-Man] por aquel entonces, y en el mercado actual, esto es una carrera larga para un personaje. No deseo ser demasiado duro, pero una vez un título se convierte en un éxito, puede volverse casi un inconveniente. Cuando te dan un cómic que no se vende bien, te dicen: «Haz lo que puedas para que suban las ventas», pero una vez has conseguido que tenga éxito, entonces creen que ellos saben lo que lo ha convertido en un éxito.

«De pronto quisieron hacer esto y eso, y nombraron un nuevo editor. Mi actitud ha sido siempre: «Si no está roto, no lo arregles». Pero las compañías tienen un modo propio de pensar, y eso es lo que me irrita. Siempre digo que si puedo presentar veintidós páginas en blanco y los chicos compran un millón de ejemplares, ¿a quién le importa cómo se han estado haciendo



Su nueva paternidad y los cambios editoriales en Marvel impulsaron a Todd McFarlane a decir adiós a Spider-Man.

los cómics durante los últimos cincuenta años? No me importa que en ellas acostumbrara a haber dibujos y palabras: si los chicos compran un millón de ejemplares, entonces es que son felices, yo soy feliz, y tú estás vendiendo cómics.... para eso estás en el negocio.

«Pero la cosa va más allá de eso. Ellos dirán: «No nos importa que estemos vendiendo un millón. Nos importa que estamos vendiendo un millón y eso no tiene el aspecto que debería tener». Eso es lo que me empezó a preocupar, que de pronto tuvieran todas las respuestas de nuevo.»

McFarlane dice que los cambios en Marvel contribuyeron también a su insatisfacción. «Cada editor tiene una forma distinta de hacer las cosas. Mucha gente se toma las cosas demasiado personalmente. Si no las haces a su manera, lo consideran un insulto

personal, y luché contra esto desde mi primer día en Spider-Man. No comprenden que hay dos formas de llegar al mismo punto, no un solo camino. Me cansé de decirles: «No, no estáis equivocados, es sólo que hay otra forma de hacerlo».

Spider-Man marcó sus primeros intentos como guionista. Dice que Marvel nunca le lanzó ningún rapapolvo —ni le dio ningún consejo— sobre sus guiones.

«La gente no podía divorciar a Todd McFarlane, el un poco experimentado ilustrador, de Todd McFarlane, el escritor novicio. Dije: «Amigos, si queréis decirme algo acerca de mis guiones, ¡soy todo oídos! Pero si queréis redibujar una sola línea de mis lápices, entonces vamos a tener problemas».

«Pero yo estaba suplicando que la gente me ayudara con los guiones. Nadie vino a decirme: «Todd, esto no funciona. ¿Por qué no intentas hacerlo así?». Se limitaron a permanecer alejados de mí. No me preocupó, siempre he tenido que nadar o hundirme por mis propios méritos, así que me limité a apanármelas por mí mismo. Eso no significa que todo fuera estúpido, pero me las arreglé bastante bien, y el conjunto de mis cómics es mejor que las partes.

En conjunto, Todd McFarlane dice que se siente complacido con su trabajo en Spider-Man, y los lectores parecen estar de acuerdo.

«Recibí un montón de cartas, y los chicos a los que me dirigía les gusta realmente lo que hago —dijo—. No apunto a los tipos de 35 años; apunto a los chicos de 16, y se sienten felices con el producto, así que tengo la sensación de que tengo éxito en lo que hago. Ahora, si intentara hacer Sandman, entonces no haría lo que debería hacer, pero no estoy intentando hacer Sandman.... estoy intentando hacer Spider-Man.

—Kim Howard Johnson

que debe permanecer en las sombras.»

El estilo de trabajo de McFarlane en Spawn está orientado hacia el arte. Es un enfoque más bien inusual que ha tenido éxito para él en el pasado.

«Dibujo un cómic, y luego lo escribo. A veces las páginas pueden cambiar. Normalmente dibujo unas trece páginas, sólo porque creo que son buenas. En realidad no tienen nada que ver con ninguna cosa, y no han sido planeadas. Luego, las pongo en el suelo y empiezo: «Muy bien, ahora, ¿cuál es un orden adecuado en que ponerlas?». Me siento allí, y las que tenían que ser las páginas seis y siete puede que las sitúe como las dos primeras, sin ponerles demasiado bocadillos. Chris Claremont no creo que se sintiera impresionado por la forma

Spawn permaneció en el portafolio de McFarlane durante diez años, pero no más.





Cuando Spawn vuelve a la vida, su aspecto es realmente el de un muerto resucitado.

en que trabajo, pero -se ríe McFarlane-, ¡yo tampoco me siento impresionado por la forma en que él dibuja!

Los títulos de Image Comics -que incluyen también The Dragon de Erik Larsen y The Pact de Jim Valentino- permiten hacer crossovers, aunque los personajes individuales son todos propiedad de sus creadores específicos. «Si Rob Liefeld llama y dice: "Tengo esta gran idea; quiero usar a Spawn en mi cómic", yo o bien digo: "Estupendo, aquí tienes un trozo de papel, adelante, úsalo", o bien: "Noooo". Es básicamente un acuerdo entre compañeros.»

Hace diez años, Spawn empezó como un personaje orientado a la ciencia ficción. El atuendo era el mismo, pero ahora es azul en vez de rojo.

«Simplemente nunca sentí el impulso de sacarlo del portafolio, porque era mi personaje -dice McFarlane-. Nunca me importó dibujar a Spiderman o Batman, pero, ¿por qué debería renunciar a un personaje que podía ser potencialmente grande? Las posibilidades son de que no lo sea, pero ésa es una de las razones por las que no estoy trabajando para una de las grandes compañías. Incluso aunque sea una posibilidad entre un millón, ¿por qué debería vender esa posibilidad?»

McFarlane dice que, para él, el dinero tiene poco que ver con los derechos de Image.

«Pueden decir, y es una excusa viable, que he alcanzado la cima y obtenido un buen cheque como paga, así que me resulta fácil abandonar. Me hubiera marchado hace tres años. No me estoy marchando a la ligera. Hay cosas que han estado preo-

cupándome durante años..., porque, si no me preocuparan, ustedes hubieran visto nuevos personajes míos, y no han visto ningún personaje nuevo mío durante toda mi carrera en Marvel o DC. Spawn lleva ahí desde que empecé en el negocio. El momento de empezar este cómic era ahora.»

La razón más importante por la que McFarlane pasó a formar parte de Image Comics fue, dice, moral. «Personalmente, no se trata de ser propietario del personaje, y no es un factor de dinero, aunque ambos son los resultados de marcharme. Para mí, es un asunto moral contra las compañías. El sistema es malo, y no estoy dispuesto a jugar más con el sistema. ¿Hubiera podido marcharme el año pasado? Sí. Y si hubiera podido reunir un grupo de tipos así hace dos años, me hubiera marchado entonces. Pero el momento y el mercado no estaban allí entonces. El mercado es completamente distinto



McFarlane describe a su héroe como «un cruce entre Batman y Superman».

hoy de lo que era hace cinco años, así que ahora, si podemos reunir a Rob, Jim [Lee], Erik [Larsen] y yo mismo, eso marca una diferencia.

«No es por eso por lo que los demás vienen, pero en lo que a mí respecta, digo que el sistema es malo y que sólo hay una forma de cambiarlo. Intenté patear y gritar desde dentro, pero tienes que cambiarlo desde fuera. Marcharse uno a uno no funciona. Neal Adams y Jack Kirby lo hicieron así, y ellos los reemplazaron, pero si Neal, Jack, Gil Kane, John Buscema, Jim Starlin y Don Heck se hubieran ido todos al mismo tiempo y hubieran empezado su propia compañía, probablemente hubieran conseguido algo de éxito. Marchándose uno a uno fueron reemplazados con demasiada facilidad. Esto es lo si-



El escritor/artista tiene la sensación de que «había llegado el momento» de iniciar Spawn.

guiente mejor a tener un sindicato.»

McFarlane reconoce que, aunque los creadores de Image están lanzados por el momento, el público de los cómics puede ser muy veleidoso, así que Image está haciendo planes para el futuro.

«Buscamos a más gente para que venga aquí también. A medida que nos extendamos, vendrán más. La gente no dejará de venir. ¡Vaya, Image Comics, mira lo que han conseguido hasta ahora!» Si más gente comercial sigue uniéndose a nosotros, quizás eso envíe un mensaje a las compañías. Si no cambian el sistema, van a perder sus mejores talentos, porque podemos poner en el mercado cosas que ni Marvel ni DC pueden igualar. Si desean seguir adelante y hacer de Dale Keown la próxima superestrella, ¡perfecto! Porque yo voy a conseguir a Dale Keown dentro de un año. ¿Quiéren hacer de Andy Kubert el próximo en el candelero? ¡Perfecto! ¡Porque voy a conseguir a Andy Kubert también! La única forma en que pararán el éxodo es cambiando las reglas. Si cambiamos aunque sólo sea una regla, entonces me iré feliz a la tumba.»

«Tipos como Kirby y Mike Grell asomaron sus cuellos hace años, yendo a independientes, y yo recibo un cheque de royalties hoy gracias a eso, así que me estoy beneficiando de lo que ellos hicieron. Estoy intentando hacer algo que proporcione a la siguiente generación de artistas algo con lo que les resulte más fácil tratar.

»Marvel y DC fueron buenas para nosotros en muchos aspectos, pero se trata del sistema -dice Todd McFarlane-. Siempre me pareció equivocado.

No hay nada peor que sentarte en el palco y disfrutar de una u otra aria, mientras intentas enfocar a la dama gorda con los cuernos vikingos a través de un par de esos diminutos gemelos de ópera.

P. Craig Russell, el artista del cómic que se ha ganado una reputación por adaptar obras de otros medios al mundo de la cuatricomía, ha hallado un camino en torno a todas las distracciones y convenciones del teatro operístico. Tras sentirse cada vez más desinteresado en su mayor parte por los títulos generales que le han sido ofrecidos a lo largo de los años, Russell prefiere trabajar con los clásicos.

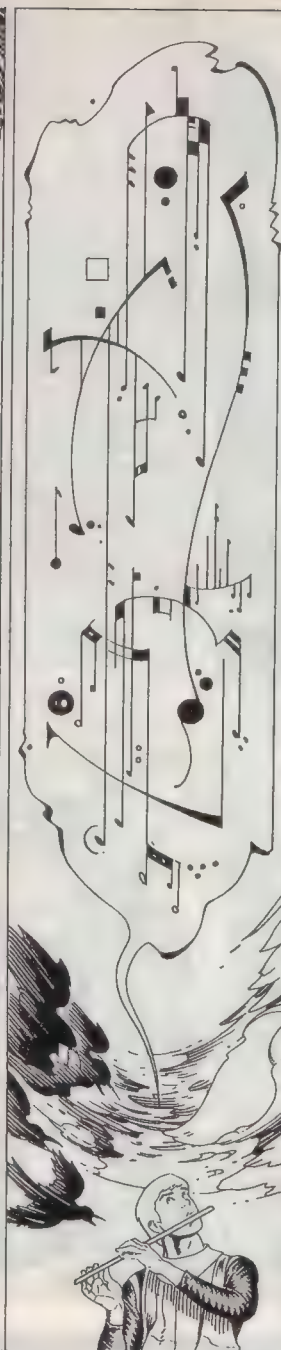
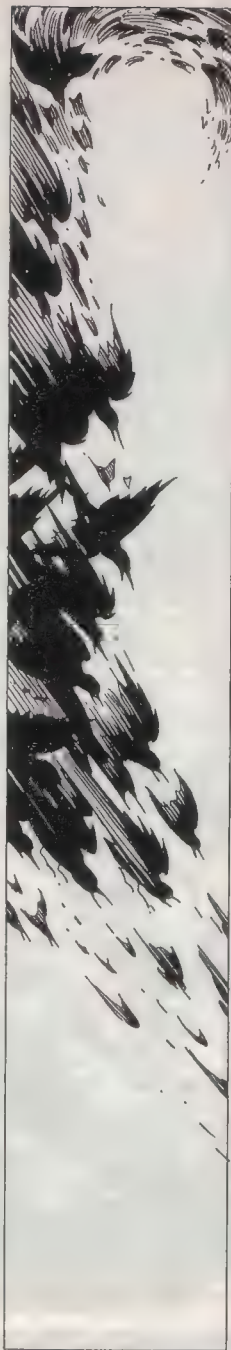
«No soy escritor, excepto sólo muy ocasionalmente —dice Russell—, pero puedo modelar una historia a partir de un guión. Así, si deseara algo con un cierto valor literario con lo que poder empezar, tendría que ser una adaptación de un clásico existente.» Ese último clásico, la obra de Wolfgang Amadeus Mozart *La flauta mágica*, ha sido transformada en una miniserie de tres volúmenes de 48 páginas.

Este es el mismo hombre que adaptó clásicos tales como las óperas *Peleas y Melisande* y *Salomé*, las aventuras de Elric de Michael Moorcock para Epic y First Comics, y el guión y los dibujos de *La letra escarlata* y *La caída de la casa Usher* para la línea de Clásicos ilustrados de First. Así, *La flauta mágica* tenía que ser algo tan fácil como, digamos, caerse al pozo de la orquesta.

«En el caso de *La flauta mágica*, como opuesto a *Salomé*, la adaptación fue más difícil —revela Russell—. *Salomé*, con su libreto original de Oscar Wilde, es de un valor literario tal que puedes beber casi directamente de la fuente. Quiero decir, lo monté, pero era un libreto tan bellamente escrito que tenía que ser adaptado a imágenes.

«*La flauta mágica* fue un poco más difícil. Había lagunas en la historia. Había cosas inexplicadas que tenían que ser elaboradas. Necesité una reelaboración importante.» Los aspectos más complicados estaban en el clímax de la obra. Considerando que el relato se enfoca en el empeño de dos parejas en busca de la verdad, entrelazado con flautas mágicas, campanas, dragones y órdenes secretas, ¿qué podía ser difícil?

«Normalmente el clímax, “el juicio del fuego y del agua”, se produce en el escenario con luces destellantes y cantidades de ruido. Nosotros no teníamos ese lujo en el cómic —explica Russell, refiriéndose a sí mismo y a su ocasional colaborador el escritor Patrick Mason—. Así, lo que tuvimos que hacer fue elaborar el juicio en sí en lo que resultó una sinopsis de veinte páginas. Tuvimos que hacerlo porque en la ópera, los villanos dicen simplemente: “Estamos condenados”,



Por SCOTT
LOBDELL

VELADAS OP

P. Craig Russell añade una nueva di

y eso es todo. Hay montones de buena música, pero no ocurre nada.»

¿Cómo puede un artista favorito de los fans, autor del aclamado por la crítica pero comercialmente ignorado *Killraven*, pasar de los héroes de ciencia ficción en Marvel a divas y bailarinas en Eclipse? Russell explica: «He sido muy afortunado de que la editorial Eclipse se haya interesado en las cosas que deseo hacer. Soy un gran

aficionado a la ópera, pero las obras de las que fueron adaptadas las óperas estaban tan bien escritas que en un cierto sentido yo estaba adaptando obras que resultaban ser óperas. En *Peleas*, la música no tenía influencia en mi adaptación. En *Salomé*, estaba muy familiarizado con la ópera, de modo que había unos pocos puntos en los que la interpretación de Strauss de Oscar Wilde afectó



Para adaptar *La flauta mágica*, P. Craig Russell tuvo que poner su propio ritmo para llenar los huecos en la historia.

cómico como las ferias del libro. «Puede que no sean fans de los cómics, pero si metes una adaptación de una ópera bajo sus narices, puede que la cojan y la lean.»

Pero en cuanto a los fans de los cómics orientados únicamente hacia el género de los superhéroes, ¿encontrarán algo que los lleve a los últimos esfuerzos de Russell? «No necesariamente —confiesa Russell—. Depende de la obra. El *Anillo de Wagner* tiene ciertamente todos los gestos heroicos con las espadas, dragones, enanos, gigantes y todo lo demás. Algunos son muy moderados, y si el personaje favorito de alguien es Lobezno, entonces sospecho que no les gustará mi adaptación. Pero puede que les guste Sigfrido.»

Russell es consciente de que las óperas arrastran un estigma peculiar. Merecido o no, muchas óperas parecen tan intimidadoras al lector medio como *Guerra y paz*. Pero no todas son monumentales. «El anillo de los nibelungos es una de las obras de arte más monumentales que se han creado nunca en la civilización occidental, pero hay muchas óperas que son simples entretenimientos. Algunas tienen un toque muy ligero.»

«Al igual que en las películas, donde tienes *Lawrence de Arabia* y tienes

Algo más que tan sólo la dama gorda cantando el clímax de *La flauta mágica* se convirtió en un desafío mientras el artista intentaba igualar la energía de la representación escénica.



ERISTICAS

ensión estilística a los cómics

mi trabajo.»

Citando una pura adaptación operística, Russell ofrece: «En el próximo par de años empezaré con *El anillo de los nibelungos* de Richard Wagner [una versión de la cual completaron recientemente Roy Thomas y Gil Kane para DC]. Ahí hay un ejemplo en el que el compositor escribió realmente el libreto en vez de hacer que alguien se lo proporcionara.»

Aunque todo esto de Wilde y Wagner puede excitar a los entusiastas de los clásicos, parece desconcertante cómo Russell pretende localizar su público. «Lo que tenemos que hacer es acercar la ópera a la gente en sus propios términos. Si aguardamos a que entren en una librería de cómics, eso nunca ocurrirá.» Explica que Eclipse está buscando lectores comerciales en mercados tan poco tradicionales del

la comedia romántica estrafalaria. *Salomé* es una obra que dura tan sólo una hora y 45 minutos. Pero, con el enorme teatro y la orquesta, parece mucho mayor. La ópera esta asociada con una cierta grandiosidad —concede Russell.

«Estoy seguro de que los aficionados a la ópera se pondrán furiosos conmigo ante esto, pero hoy en día no constituye una corriente cultural im-

portante. Las películas son la forma de arte de nuestra era. Es evidente: ya sea a *Regreso al futuro* o a una retrospectiva de Ingmar Bergman, virtualmente todo el mundo va al cine. Tenemos esa herencia cultural en común. Siempre le preguntas a alguien: "¿Has visto alguna buena película últimamente?". Hay muy poca gente a la que puedas preguntar: "¿Has visto alguna buena ópera últimamente?" o: "¿Has leído algún buen libro últimamente?". Hay mucha gente que ni siquiera lee.

«Así pues, no es de una tremenda importancia popular. Pero es de una tremenda importancia artística. Todavía puedo llevar el peso de las ideas tan bien como cualquier otra forma de arte.»

Y, mientras el trabajo de sus contemporáneos en series generales se convierte casi al instante en artículos de coleccionista, Russell parece perfectamente satisfecho de gastar la mayor parte de sus energías creativas en proyectos que espera que resistan la prueba del tiempo.

Russell insiste en que no siente ningún deseo de convertir a los lectores de cómics en aficionados a la ópera. «Si quieren ir a verla, estupendo. No busco conversos. Es por eso, y es probable que el año próximo me coma mis palabras, que nunca he buscado un mensaje específico en mis historias. Creo que hay un mensaje inherente en la forma en que un artista hace algo, pero no intento extraer moralejas y sermones.

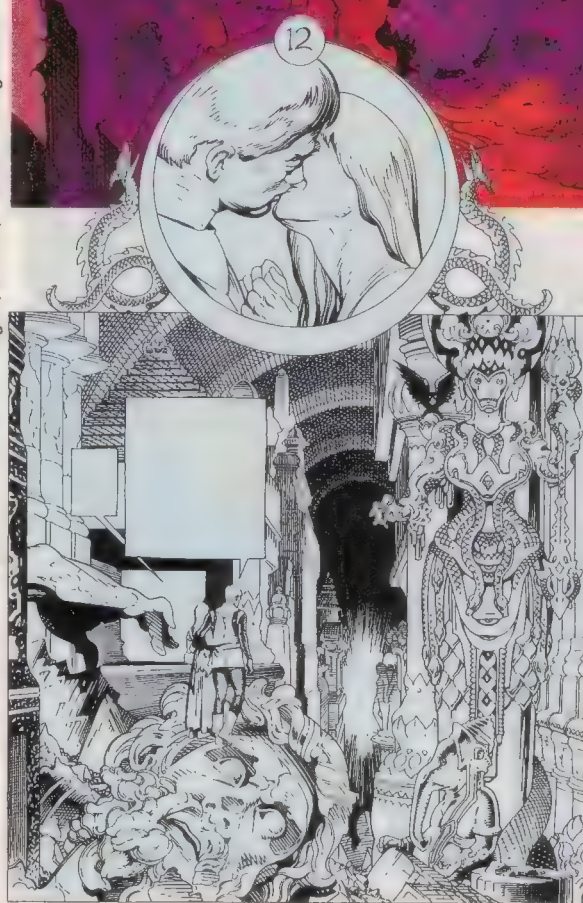
"No puedo estar menos interesado en educar a la gente. Quiero que las cosas que hago tengan un auténtico valor literario y una valía artística. No hablo de entretenimiento para el menor común denominador, pero desconfío de que eso deba significar educar a la gente. La educación debe surgir de las aulas y no de las artes.»

Irónicamente, hay una posibilidad de que su último trabajo vaya a terminar en las aulas. Russell ha colaborado recientemente con los artistas Jill Thompson y Jay Geldhof para traer a la vida, respectivamente, *La letra escarlata* de Nathaniel Hawthorne y «La caída de la casa Usher» de Edgar Allan Poe. Al ofrecer sus servicios a los dos artistas, la participación de Russell en cada uno de los proyectos se ha visto limitada al guión y a dar algún toque a la historia. Hizo sitio de sus tareas de guionista-artista en otros proyectos porque, confiesa, siempre ha sentido una afinidad hacia el autor norteamericano.

«Siempre he deseado hacer una historia de Poe, y esta fue una posibilidad de trabajar al fin en una sin tener que trabajar meses y meses para ver su final. También me gusta la idea de escribir simplemente el guión y ver lo que otro artista hará con él. Yo hice el guión, pero cuando Jay y Jill empezaron a dibujar, añadieron



Todo el arte de *La flauta mágica*, Salomé, Pelleas: P. Craig Russell



El príncipe Tamino y Pamina se ven atrapados en la lucha entre la Reina de la Noche y el rey Sarastro.

algunas de sus propias ideas.

«Poe se dejaba adaptar bien porque «La casa Usher» era una historia de 18-19 páginas. Y nosotros teníamos 44 páginas para hacerla. Así, pude poner en ella tanto del guión como deseaba y dejar respirar los elementos gráficos.»

Otros pueden dudar de si la línea de *Clásicos ilustrados*, ahora en manos de la independiente Dark Horse,

tiene algo que ofrecer a los lectores potenciales, tener la sensación de que empaña los méritos de los clásicos originales. Russell desecha tales críticas. «La obra de arte permanece, el libro permanece, y cualquiera que desee leerlo va a leerlo. Quien no esté interesado en el libro simplemente tampoco lo leerá, con cómic o sin él.

Si aceptamos la idea de que un libro o una obra de teatro pueden



Bocetos de Usher. P. Craig Russell Arte. Jay Geldhof/Color. Steve Oliff



Si no otra cosa, señala Russell, los Clásicos ilustrados, como *La letra escarlata* (con guión de Russell y dibujos de Jill Thompson), permiten a los lectores de cómics «compartir el acervo cultural de la literatura».

adaptarse a otro medio, ya sea el cine o el cómic, entonces el resultado será tan bueno o tan malo como el artista que haga la adaptación. Pero funcionan como arte del cómic, tienen una estatura propia, aparte el material de la fuente.

«Esto es lo que me preocupa cuando hago una adaptación, ya sea de un relato corto, una obra de teatro



La corta longitud de la «Casa Usher» de Poe permitió a Russell y al artista Jay Geldhof «dejar que los elementos gráficos del libro respiraran».

o una ópera. Cuando hago una adaptación, no puedo recrear la ópera, no tenemos la música. No puedo recrear la obra de teatro, no dispongo de actores. Así, lo que tengo que hacer es aportar todos los elementos del arte

de narrar historias gráficamente. Tiene que tener éxito o fracasar como un cómic, no como una adaptación, sino como una exploración de esta forma. Eso es lo que hay que criticar.»

En su más reciente colaboración, con el escritor J. Marc DeMatteis en unas *Leyendas de Batman* en cinco partes, Russell se enfrenta a un desafío presentado por el tema. «El Niño Interior se enfrenta a las experiencias paralelas de Batman y su más reciente adversario con el abuso infantil.

«Una de las primeras cosas acerca de las que hablé con Marc fue que estaba menos interesado en ocuparme del abuso sexual [tal como afecta al villano de la historia], lo cual está en la mente de todos, que en, digamos, el abuso físico de ser testigo de un abuso. Hay tantas formas en las que puede producirse el trauma en un niño. Simplemente ser testigo de algún suceso cuando niño, como le ocurrió a Bruce Wayne con el asesinato de sus padres.

«Creo que hay tantas y tan amplias implicaciones en el trauma y cómo surge a la superficie unos años más tarde. Pero sí, sé que es muy delicado, y me preocupa que el mensaje que brota de la historia no sea etiquetado como «el mensaje». Si muestras algo en vez de afirmarlo, algo que tú como artista o escritor puedes desear decir pero te limitas a permitir que se asome fuera de los acontecimientos de la historia, entonces dejas que los lectores saquen sus propias conclusiones.

«En este caso puede salirte el tiro por la culata. Siempre hay esa posibilidad.»

Russell habla por experiencia propia. Recientemente, un ejemplo de algo que no funcionó fue una historia en varias partes para *Marvel Comics Presents* que le reunía con su personaje emblemático, Killraven. Tal como fueron las cosas, esa reunión no tiene futuro.

«Hablamos al respecto hace un par de años, y Don McGregor [el escritor de la serie] escribió un guión que se suponía era de 64 páginas. Podía alargarse hasta 130 páginas, digamos, y la cosa seguía funcionando. Yo iba a pasar un par de años en un proyecto que no se habían comprometido a reunir en forma de álbum.

«Iba a hacerse en segmentos de ocho páginas. Perdí interés desde el punto de vista de la producción. No deseaba dedicar dos o tres años de mi arte a una compañía que se iba a quedar con todo, y ni siquiera iba a presentarlo bien —explica P. Craig Russell, frustrado de que el proyecto nunca llegue a dar fruto—. Me gusta redondear las cosas, terminar las cosas, pero la cosa no siempre funciona de este modo.»

AFECTA EL FUTURO DE CADA SUPERHEROE DC
Y **UNO** CAMBIARA PARA SIEMPRE

ARMAGEDDON 2001



UNA PRODUCCIÓN DC/ZINCO EN 14 ESPECIALES
DE 64 PÁGINAS

Con las apariciones estelares de **SUPERMAN, BATMAN,**
LA LIGA DE LA JUSTICIA, LOS NUEVOS TITANES, FLASH,
HALCON Y PALOMA, HAWKMAN, y muchos más...



«Jack Monroe es un hombre fuera de su tiempo, fuera de su lugar..., y cuya paciencia se ha terminado —dice Fabian Nicieza cuando describe a *Nómada*, el protagonista de su nueva serie mensual para Marvel Comics—. Vagabundea de ciudad en ciudad; a veces se encuentra con problemas, a veces los problemas lo encuentran a él. Sus motivaciones son muy inciertas. Ni siquiera sabe cuáles son, más allá de sobrevivir. No le gusta en lo que se ha convertido su país, y tampoco le gusta lo que era antes.»

Nómada sigue los viajes de Monroe a lo largo de la Costa Oeste, por el Sudoeste y el Sur, y luego hacia arriba por la Costa Este, un viaje que llenará los primeros dos años de la serie. «El camino no está completamente definido, pero termina arriba en Washington D.C. al final del segundo año —revela Nicieza—. Hasta entonces van a ocurrirle muchas cosas.»

Aunque fuera de circulación hasta recientemente, el *Nómada* ha estado presente en el Universo Marvel desde hace décadas. Empezó su carrera como un personaje secundario llamado Bucky, junto al Capitán América de los años cincuenta en sus cruzadas anticomunistas. Tanto él como el Capitán eran perfectas máquinas de lucha mejoradas; sin embargo, el proceso desestabilizó peligrosamente las mentes de Monroe y el segundo Capitán. El gobierno los capturó y los puso en animación suspendida, para ser liberados en años más recientes. Monroe tomó la identidad del *Nómada* que Steve Rogers, el original Capitán América, había creado, usado y desechado. Mientras viaja por el país, dice Nicieza, *Nómada* intentará redescubrirse a sí mismo, pero no sufrirá ningún shock cultural.

«En realidad intento evitar tocar el tema de la animación suspendida, sobre todo porque no es apropiado para las historias que estoy contando ahora —dice Nicieza—. Ya se hizo en *Capitán América*. El sentido vagabundo del Capitán fue cubierto en los años 60 y 70. Cuando Roger Stern y John Byrne hicieron su periplo en dicho cómic, lo hicieron todo para establecerlo en los 80 y los 90.

«Cada vez que intenta imaginar las cosas, algo se estrella para hacer pedazos otro ideal que pueda haber albergado —explica Nicieza—. Va de fracaso y decepción al siguiente, en una constante frustración. Si llevamos esto a su conclusión lógica, saltará desde arriba de un edificio, pero no es ésa su forma de actuar. Sigue avanzando. De todos los superhéroes del Universo Marvel, diría que *Nómada* es el más necesitado de un buen psicoanalista.»

Mientras viaja, *Nómada* halla muchos amigos y enemigos. Su constante compañero y «razón para vivir», según Nicieza, es Bucky. Ella es una «crack baby» que Monroe tomó de su madre, una prostituta adicta, a fina-

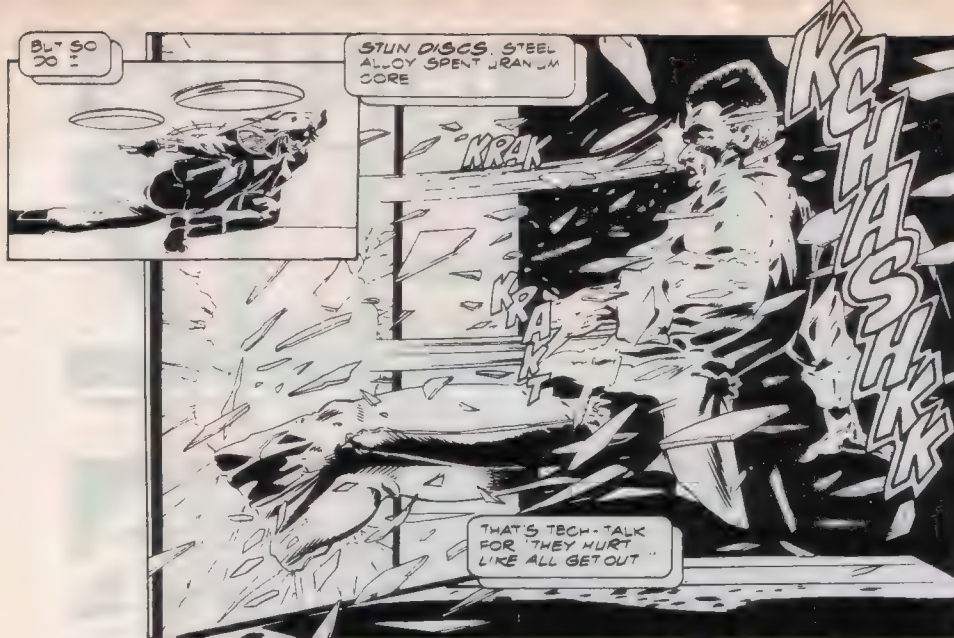
VAGABUNDO INFELIZ

Por DREW BITTNER



El escritor Fabian Nicieza envía a *Nómada* al gran tour americano.

COMICS SCENE 49



Nómada no siempre resuelve sus problemas muy rápidamente, advierte el escritor Fabian Nicieza.

intentarlo. Acepta trabajos que jamás desearía sólo para llevar comida a la boca de la niña. Es tan protector que deja de llevar armas cargadas en torno a Bucky; ya no desea matar más. Esta actitud lo mete a veces en problemas.»

Aunque ocuparse de Bucky ocupa la mayor parte de su tiempo, a Monroe no le faltan aventuras. El número 2 lo enfrenta a una banda de maniacos sedientos de sangre llamado el Club de los Asesinos de la Carretera, en una pequeña ciudad apodada «La capital de los Asesinos de la Carretera de los Estados Unidos».

«Esos tipos están seriamente dispuestos a mantener ese más bien desagradable honor —observa Nicieza—, así que Nómada une sus fuerzas con un grupo defensor de los derechos de los animales para arreglar las cosas. Halla una solución única y muy elegante a esta situación.»

Luego, Nómada aterriza en Los Angeles, donde encuentra el que se convierte en su grupo de apoyo de campo, los Clandestinos.

«Son gente que vive marginada —dice Nicieza—. Artistas del engaño, timadores de poca monta, ladrones, prostitutas..., gente que se une para sobrevivir. Los Clandestinos son el apoyo de Nómada en las ciudades importantes, y les proporcionan números dónde llamar para contactar con el submundo. Todo lo que tiene que hacer es marcar un número y encontrará ayuda.

Los Clandestinos, y el mundo en el que viven, serán revelados a medida que prosiga la serie.

«Viven en su propio mundo, paralelo al nuestro pero separado —dice Nicieza—. Esa gente, no quiero llamarles «inferiores» pero ciertamente se hallan en los márgenes de la sociedad, tiene sus propios medios de comunicación, su propio lenguaje, sus propias formas de supervivencia. No creo que reste lectores el que los vaya introduciendo gradualmente.»

Igual de sombrío y misterioso es el Banquero Favor, un enigmático sabelotodo que será «el marionetista que tira de los hilos de Jack, hasta que éste descubra lo que ocurre y empiece a liberarse», afirma Nicieza.

El doctor Andie Sterman y el agente de SHIELD Jack Norriss (ambos de la serie limitada), y el senador de los Estados Unidos que conoció a Jack Monroe cuando niño en los años 50, rematan el grupo de apoyo de Nómada, pero «si están a su lado o contra él es algo sometido a reinterpretación diaria», dice Nicieza.

El Agente de los Estados Unidos aparecerá también, pasando de su actuación en *Capitán América* y *Los Nuevos Vengadores*, para conducir a Nómada a la justicia. «El Agente de los Estados Unidos acude a él y ambos organizan un buen alboroto —dice

les de su miniserie de 1991.

«Puede que ésta sea la única serie que lleguemos a ver nunca donde el personaje protagonista se para en el número 1 para comprar pañales —observa Nicieza—. No es un padre cualificado; literalmente no tiene más que amor que darle a ese bebé. Un buen gag es que todavía no sabe cómo

cambiarle los pañales a Bucky..., siempre se los pone al revés.»

Bucky es la razón de Nómada para seguir adelante a través de sus dificultades. «Es como una persona sin hogar con un animalillo doméstico —dice—. Sólo saber que es responsable de Bucky obliga a Nómada a sobrevivir, cuando por él mismo podría no

El Banquero Favor es el «marionetista» que tira de los hilos de Jack Monroe en Nómada.





Nicieza: «A Nómade el gobierno le ofrece la amnistía de sus robos, asesinatos y demás delitos cometidos en su serie limitada.»

Este acuerdo conduce a una aventura triplemente conjunta en nueve partes con el Castigador y Daredevil, donde los tres héroes terminan en Las Vegas. Allí, una reunión importante de los grandes jefes del crimen busca dividir el depuesto imperio de Kingpin.

Más allá de la aventura conjunta, Nómade lucha contra un sosias del Gambito de los X-Men de *Las guerras del infinito* en una historia que Nicieza apunta como del estilo de «La jungla de cristal». Básicamente, el sosias toma [el aeropuerto] LAX justo en el momento en que Nómade vuelve de Las Vegas. Se trata de una historia de Nómade completamente distinta, porque implicarse con aventuras cómicas no es su estilo. Pero me dijeron que tenía que escribir un tie-in Nómade de conexión.»

Después de que Nómade abandona Los Angeles, una partida que Nicieza describe como «indeseada», se encuentra con Lobo Rojo, luego persigue a un asesino que se ceba con los travestidos. Nómade ha de pasar por algunas pruebas únicas para resolver este crimen.

«Puedes estar seguro de que terminará llevando tacones altos y un vestido rosa —promete Nicieza—. No son el mismo tipo de historias que puedo hacer en cómics de tema general. Si hiciera esta historia en *New Warriors*, el travestismo tendría que aparecer como fondo. Aquí, puede ocupar el centro del escenario.

«Podemos hacer historias muy pequeñas y personales en esta serie. Tengo lo que es tentativamente una historia en dos partes sobre el SIDA titulada «Oculto a la vista», acerca de si Bucky tiene o no el SIDA. Es un bebé del crack, así que puede haberlo recibido de su madre.»

Nicieza explica que las preguntas

El agente del gobierno Gyrich usa el pasado de Monroe para detener su futuro.

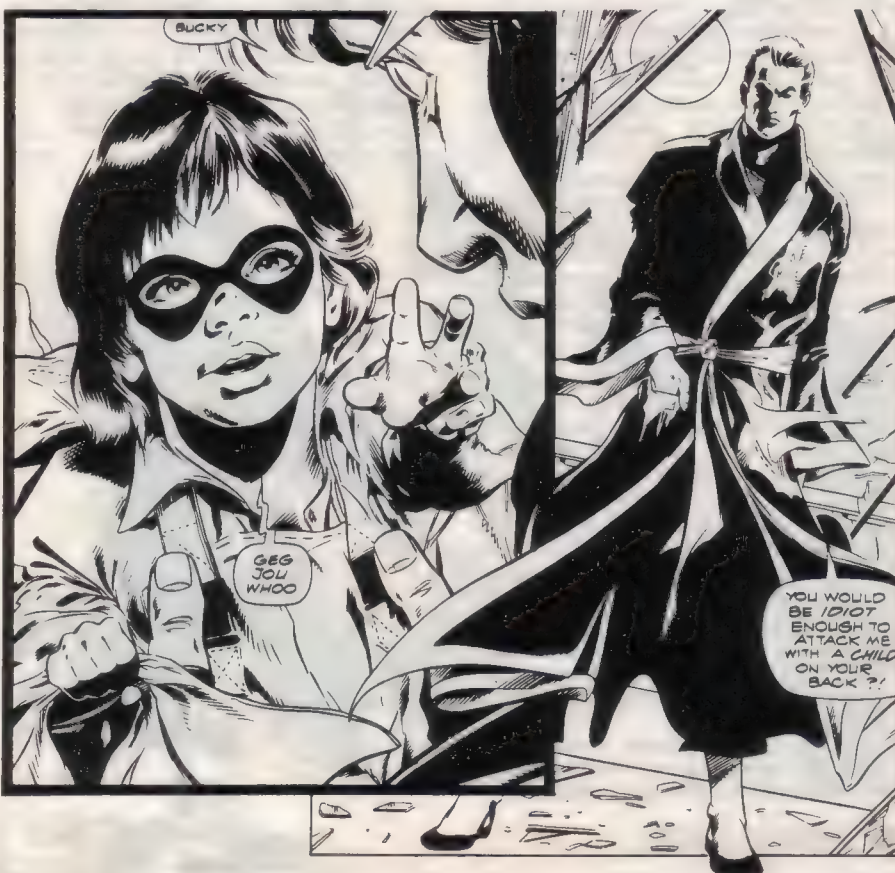
que se hace Nómade acerca del mundo moderno surgen de preguntas que él se ha estado haciendo durante años. «Miro hacia dentro —revela—. Esta serie es acerca de mí y mis propias preguntas, cosas que veo que ocurren en este país. Muchas de las actitudes [del Nómade] son las mías. El quejarse de todo, el no tener respuestas para nada, es realmente yo.

Añade que Nómade gusta precisamente porque Jack no es heroico. «Tener un personaje tan incierto y antiheroico como Nómade es refrescante —dice—. Puede ser usado, maltratado y manipulado, sus ideales

traicionados... Nicieza está entusiasmado con el trabajo de su artista, S. Clarke Hawbaker, que dibujará a lápiz ocho o nueve números al año, con Mark McKenna pasando a tinta, y Joe Rosas coloreando.

«El trabajo de Clarke y Mark es excelente —dice Nicieza—. Clarke captó exactamente el personaje desde un principio tal como yo lo visualicé durante los últimos cinco años. Eso no es desdeñar a James Fry o cualquier otro de los artistas con los que he trabajado, pero es la primera vez que Nómade es dibujado como yo lo veo. Clarke tiene este estilo foto-realista

Bucky es la «razón para vivir» de Nómade, observa Nicieza, aunque plantee un problema para él durante las luchas.





Cuando los problemas no encuentran a Nómada, «él encuentra los problemas», dice el escritor.

que funciona muy bien aquí. Es muy impresionante, impacta.»

Debido a que el arte de Hawbaker es tan minucioso, Nicieza espera tener una lista semipermanente de artistas para que se ocupen de los números que Hawbaker no pueda dibujar. Por ejemplo, Javier Saltares está dibujando la historia travestida.

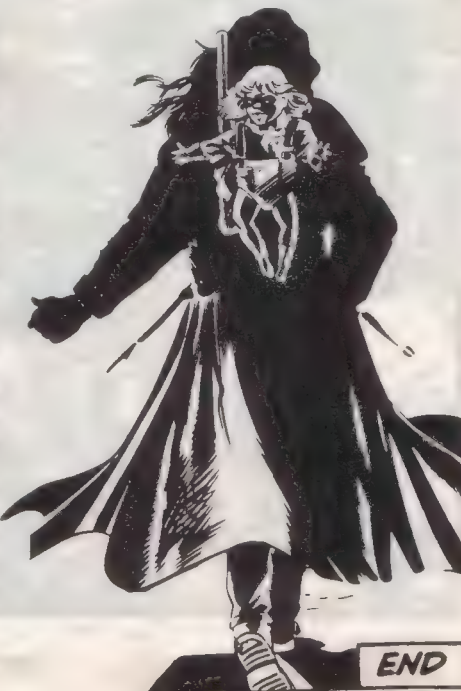
«Tendremos a Clarke haciendo todo lo que pueda, pero eso no podrá ser más que nueve al año —dice Nicieza—. Mientras los lectores sepan eso por anticipado, que tendremos a otros artistas ayudando a Clarke, no creo que haya ningún problema».

Los artistas tendrán todo el tiempo que necesiten para concentrarse en *Nómada*, puesto que Nicieza tiene intención de que pocos superhéroes efectúen su aparición como estrellas invitadas, después de esas aventuras conjuntas iniciales.

«No veo que se presenten muchas historias que lo necesiten —dice—. El US Agente, el Castigador, Daredevil y Lobo Rojo están ocupados en otras cosas por un tiempo. El Capitán no creo que se deje ver, sobre todo porque deseo distanciar algo a *Nómada* del Capitán América. Quiero mostrar a este tipo apañándose por sí mismo, y no me gusta tener apariciones gratuitas en mis cómics. No quiero que sus aventuras se conviertan en “la estrella invitada del mes es...”».

Nómada no es lo que Nicieza con-

sidera un «cómic de vigilante». «Son más viscerales y directos acerca de los problemas; los cómics de vigilantes son la solución cuando el país desea arreglar las cosas rápido y una respuesta inmediata —dice—. ¿Por qué esos chicos de las películas son tan populares? Quizá porque todo tiene que ser rápido, inmediato y obvio. Los personajes vigilantes proporcionan eso. En *Nómada*, si la gente espera otro tipo *Castigador* dispara-a-primera-vista se sentirá decepcionada; no es eso. Hay montones de acción, intriga y personajes interesantes, pero



no trata de la gente disparándose unos a otros.»

Además del *Nómada*, Nicieza está atareado escribiendo los *X-Annals* de Marvel, en donde la auténtica dimensión de Longshot, Shatterstar, Mojo y Spiral es explorada más a fondo y es pavimentado el camino para el regreso de Longshot a los X-Men. Al principio, Nicieza dice que sólo iba a escribir un anual, pero terminó haciendo los cuatro.

«Bob [Harras, editor de los cómics-X] dijo que iba a buscar más guionistas. Más tarde le pregunté si había encontrado alguno y dijo: “Hum, sí, sí. Estoy en ello”, lo cual es una forma de decir “no”. Y luego todo son prisas y oigo: “Fabe, tenme preparados esos cuatro argumentos para el lunes”. Pagan bien, pero no me gusta escribir los anuales mutantes. Es difícil, no resulta un trabajo divertido. Pero oí los artistas que tenían contratados y me sentí impulsado a trabajar con ellos. Resultaron algunas cosas realmente espectaculares. Disfruté escribiendo el anual de *Factor-X*, sólo porque Peter David hizo un excelente trabajo de base para ellos, sin ironías.

«Exploramos la dimensión que Ann Nocenti y Art Adams crearon para su serie limitada —añade—. Todo lo que hice procedió de su trabajo. Puede que no fuera exactamente como ellos lo habían visto, pero el trabajo que hice deriva del suyo. No es enciclopédico..., tan sólo añade algo más a ese mundo, y lo hace más amistoso para que lo usen otros guionistas.»

También está *Trash*, una serie limitada para el antiguo Trillador Nocturno de *New Warriors*. Tiene un nuevo aspecto, incluidos un nuevo nombre y alguna nueva armadura «muy espectacular» que Nicieza ayudó a diseñar.

«Esta serie sigue a una historia en cuatro partes de *New Warriors* —dice—. Dwayne Taylor dejando a un lado los pecados de su pasado para abrir camino para el futuro. La nueva armadura es muy espectacular visualmente: es visualmente grande. Esta serie tendrá el éxito suficiente como para continuarla, y yo estaré en ello.

«También puedo adelantar el próximo crossover de mutantes para este verano —añade—. Tiene el título de «Pecados del padre», y revelará muchas cosas sobre los personajes que sorprenderán no sólo a los lectores sino también a los equipos. Todavía no hemos elaborado todos los detalles, pero no tardará.»

Mientras tanto, el escritor espera emprender algunos extraños viajes con *Nómada*.

«Me gusta escribir sobre este personaje —dice Fabian Nicieza—. Tiene mucho potencial.»

Con Bucky a las espaldas, Monroe es «un poco El fugitivo, un poco Andrew Vachas, un poco el New York Post», dice Nicieza.

VOLADOR A PESAR SUYO

Desde las cimas del mundo, el Cóndor Negro planea de nuevo.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Uno de los más antiguos personajes de los cómics vuela alto de nuevo, pero este Cóndor Negro es un héroe completamente nuevo.

Coincidiendo con el revival de *El Rayo* por parte de DC, el escritor Brian Augustyn y el artista R. A. «Rags» Morales traen de vuelta a otro superhéroe de la antigua Quality Comics.

«Fui desafiado por Mike Gold [un



Todo el arte de *El Cóndor Negro*: Rags Morales



Aunque El Cóndor Negro no es el mismo héroe de Quality de los años 40, Augustyn dice que hay «una consciencia de él» en la serie DC.

editor de DC] a encontrar un personaje que no estuviera siendo usado y que me intrigara..., que tomara un nombre y un concepto y le fuera con un personaje sobre el que deseara escribir —dice Augustyn—. Así que elegí el concepto del Cóndor Negro y algo del viejo material [con 52 años de antigüedad], le mezclé material nuevo que he añadido y recreado, y saqué el personaje que tenemos ahora.

«Físicamente, no es el mismo Cóndor Negro, ni el original ni su descendiente. Pero reconocemos la existencia del anterior personaje. Y, de una forma muy tortuosa, hay también una conexión. No negamos la existencia del personaje de la Edad de Oro, y aunque este héroe no surge

directamente de él, hay una consciencia de él, y parte de la elección del nombre se basa en esa leyenda.»

El original Cóndor Negro apareció volando en la escena del cómic en el número 1 de los provocativamente titulados *Crack Comics* en mayo de 1940, y siguió durante 31 números. Quizá sólo en la Edad de Oro de los cómics aceptarían los lectores un superhéroe que fuera criado por cóndores en las montañas de Mongolia, donde se enseñó a sí mismo a volar. Indudablemente, las ilustraciones del gran Lou Fine contribuyeron a que se pudiera paladear un origen tan improbable. El personaje permaneció dormido durante los años 50 y 60, hasta que fue revivido por la DC Comics en 1976 —junto con otros héroes de Quality como El Rayo, Tío Sam, la Dama Fantasma, la Bomba

Humana y Doll Man—, en *Freedom Fighters*.

Puesto que el Cóndor Negro no estaba por ahí cuando Augustyn empezó a leer cómics en los años 60, su primer contacto con el personaje fue en la *Historia de los cómics* de Jim Steranko.

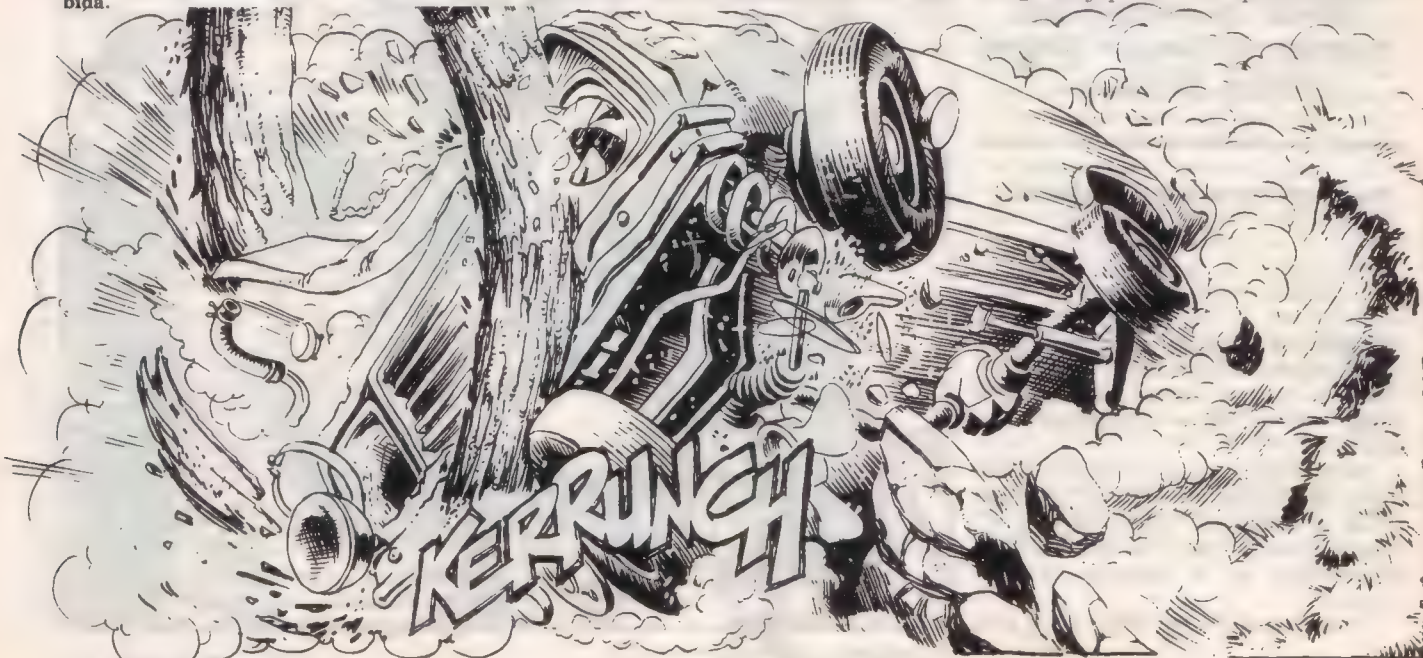
«Steranko reprodujo muchas cubiertas y el arte del gran Lou Fine. Yo me había acostumbrado a la idea de que los comic books de los años 40 estaban dibujados de forma primitiva —dice Augustyn—. Entonces descubrí a Fine y a muchos otros tipos de los Estudios Eisner que hacían un trabajo asombroso. Fue entonces cuando me convertí en un fan de los personajes de Lou Fine. Poco después se hicieron reimpresiones, y la DC creó *Freedom Fighters* y empezó a reimprimir lo que tenían del material de Lou Fine. Eso acabó de concretarlo todo para mí.

«Además, pese a no haber sido nunca un fan [contemporáneo] del Cóndor Negro, existe ese sueño de volar. Por eso Superman se hizo desde un principio tan popular con tanta gente. Podía hacer tantas cosas que todos deseamos poder hacer. Volar es sólo una de ellas. De hecho, la primera historia se titula «Un sueño de volar», porque no creo que haya nadie de nosotros que no tenga ese sueño. Es esa liberación la que forma una parte importante del nuevo Cóndor Negro.»

Esa liberación constituye un contraste a la más bien opresiva razón de su origen. «Pero ahora que eso ha terminado, es literalmente tan libre como un pájaro, y eso le proporciona una perspectiva completamente distinta de la vida.»

Con el ya comentado revival por parte de la DC de El Rayo (ver artículo) y planes para sacar una miniserie del Tío Sam, los héroes de Quality parecen dispuestos a vol-

La aparición del Cóndor Negro en las Pine Barrens de Nueva Jersey no pasa desapercibida.



ver a un primer plano. Augustyn, sin embargo, dice que todo es coincidencia. «Es una agradable casualidad. Jim Owsley, editor ahora de *Cóndor Negro*, revivió también *El Rayo* y nos animó a publicar. En realidad empezamos a trabajar en *Cóndor Negro* antes. Ha situado ambas series en Filadelfia, y al final estableceremos la conexión. También habrá una conexión entre el *Cóndor Negro* actual y el original, completamente distinta a lo que cualquiera podría esperar.»

El nuevo *Cóndor Negro*, Ryan Kendall, es en realidad producto de la muy secreta Sociedad del Ala Dorada, que ha estado intentando descubrir el secreto del vuelo para el hombre durante más de dos siglos. «La Sociedad deseaba llamarle algo así como el Águila Dorada o el Águila Brillante, algún tipo de resplandeciente símbolo de Norteamérica —dice—. No tenían nada que ver con el personaje original, y su origen no está relacionado de ninguna forma con el original, pero debido a que este nombre había existido en su tiempo y tenía un cierto sello distintivo, se produjo esta apropiación.»

Esa Sociedad del Ala Dorada fue creada en la Norteamérica poscolonial por un grupo de ricos aristócratas, que decidieron manipular el país entre bastidores.

«Inicialmente fue construida en torno a los ideales de superación del hombre, y esos tipos lo llevaron hasta sus extremos —señala Augustyn—. Donde, en un plano ideológico, alguien podría decir: "Creo que finalmente podemos conducir al hombre a planear hasta nuevas alturas", algunas de estas personas sentían literalmente: "No es mala idea; quizá debiéramos descubrir una forma de hacer volar al hombre, de llevarlo por encima de lo común y ordinario.»

A lo largo de un periodo de doscientos años, el grupo perdió su ideología y se obsesionó con crear la siguiente raza del hombre, perpetuándose así a lo largo de generaciones. «Una de las familias fundadoras fueron los Kendall, que llevaron su obsesión a lo largo de los años. Creighton Kendall es el abuelo de Ryan, el hombre que se convierte en el *Cóndor Negro*, y Creighton está completamente enfrascado en su obsesión —explica Augustyn—. Empezó trasteando con Ryan *in utero*, y eso tal vez causara la muerte de su madre a su nacimiento y la alienación de su padre. Definitivamente, causó también la mutación. En los años 70, esos tipos se dieron cuenta de que podían afectar la estructura genética mediante tratamiento con drogas y radiación, y forzaron a Ryan Kendall a otra forma de existencia.»

Aunque Ryan creció creyendo en la Sociedad mientras ésta estimulaba su cerebro —parte de su vuelo es debido al poder de la mente sobre la ma-



El *Cóndor Negro* «sólo desea seguir con su vida», dice el escritor Brian Augustyn, así que es mejor no ponerse en su camino.

teria-, averiguó todos los oscuros secretos de la Sociedad cuando se sumió en un coma de dos años tras su 21 cumpleaños.

«Cuando despierta, escapa y decide que va a despojarles de todo, convirtiéndose en este sombrío personaje de predador.»

Seguir los pasos de Lou Fine es una tarea abrumadora, pero Augustyn dice que el artista R. A. «Rags» Morales, conocido por sus dibujos para la serie *TSR Reinos olvidados* (*Forgotten Realms*), lo está haciendo admirablemente.

«Cada número que hace es un poco más sorprendente —dice Augustyn—. De hecho, una de las razones de crear nuevos personajes es que cualquier oportunidad que tiene Rags de diseñar un nuevo personaje es siempre una revelación, es siempre maravillosa.»

«Pronto la gente va a tener que prestar atención a Rags (así es como insiste que le llamen). Es un gran narrador de historias, y un maravilloso dibujante y diseñador. Nada de lo que hacemos hubiera funcionado si no hubiéramos tenido a Rags», dice Augustyn, que explica que, cuando empezaron a colaborar en este proyecto, vieron nuevas posibilidades.

«Una vez Rags y yo empezamos juntos, me di cuenta de que lo que teníamos era un cómic con un aspecto más sombrío. Este personaje vive en un mundo lleno de superhéroes, y se

espera que sea un superhéroe. Pero ya está harto de vivir según las expectativas de otras personas, y desea ser él mismo. Ya no es Ryan Kendall. No tiene una identidad secreta..., sólo es el *Cóndor Negro*. No cambia a sus ropas de calle. Vive en las cimas del mundo. Va a las Pine Barrens de Nueva Jersey, una de las tierras salvajes no desarrolladas más grandes de Norteamérica, para lamerse sus heridas.»

El primer número de *El Cóndor Negro* muestra a nuestro personaje ocupándose de un grupo de ladrones que ha elegido las Pine Barrens de Jersey para ocultarse. En el número 2, el *Cóndor* intenta resistirse a ser un héroe, pero se enfrenta al Pirata del Cielo, un genio radical de los años 60 que realizaba robos aéreos y fue dejado colgado; el Pirata sale de su escondite después de 20 años para ejercer su venganza contra el grupo radical al que perteneció en su tiempo.

«Es un enfoque más bien sombrío del cómic —ríe Augustyn—. Nuestro cuarto número presenta nuestro primer [conflicto] directo con un personaje de DC cuando el Tiburón, el viejo villano de Green Lantern, decide que es un Hombre-Tiburón, y hay un Hombre-Pájaro; ambos poseen esos poderes psicocinéticos de la mente sobre la materia, de modo que tiene que haber alguna relación entre ellos. Dice: "Ven, debemos estar en contacto con nuestra humanidad y debe-

mos unirnos" un poco de parodia de ese rollo de la "nueva humanidad". El cóndor lo rechaza porque están ocurriendo otras cosas, y en los siguientes números es atraído a otra historia. Filadelfia se ha convertido en el hogar confirmado de una comunidad de gente sin hogar. Han construido una ciudad de tiendas en el bosque. Esa comunidad de gente sin hogar se convierte en el blanco de un señor de las drogas, y el Cóndor, muy inocentemente, se encuentra entre las Uzis y las AK-47 de los señores de las drogas y los indefensos sin hogar."

El grupo de personajes secundarios de *El Cóndor Negro*, que se irá construyendo lentamente, incluirá, por supuesto, al abuelo de Ryan y a la Sociedad del Ala Dorada.

«A lo largo de todas esas historias la Sociedad permanecerá en segundo plano, cazando —dice Augustyn—. Quieren que su mejor elemento vuelva. Después de doscientos años han conseguido al fin el poder de volar, ¡y se les ha ido! Desean que vuelva vivo si pueden, pero lo cogerán muerto si



Augustyn piensa que el nuevo Cóndor Negro trae de vuelta el «sueño de volar» de la humanidad.

es necesario, porque pueden cortarlo a trozos e imaginar lo que funcionó al fin. ¡No son una gente muy agradable!»

El grupo de secundarios del Cóndor tiene también algunos rostros amistosos, que incluyen a Ned David Smith, un guardabosques nativo americano que trabaja en las Pine Barrens de Jersey. «Tiene su parte en cómo Ryan llega a ser conocido como el Cóndor Negro: conoce la leyenda, y le anima ocasionalmente: "Adelante, sal ahí y sé un héroe".»

Augustyn remarca que los nuevos lectores no necesitan saber nada en absoluto del viejo Cóndor Negro para disfrutar con este nuevo personaje.

«Excepto el nombre, es un personaje completamente nuevo. No nos permiten emplear la palabra "mutante" —ríe Augustyn—, pero eso es lo que es, y está ahí fuera haciendo lo correcto. Es un personaje magníficamente ilustrado, excéntrico, apasionante, aventurero, con toques de color, y si uno está atento hay también carcajadas.

«Tenemos todos esos superhéroes en un universo de cómics, y es algo que damos por sentado —dice Brian Augustyn—. ¿Y si apareciera alguien que dijera: "¡Esperen! ¡Todo esto no tiene sentido!"? Pienso en el descubrimiento del Cóndor Negro de su propio heroísmo y su papel, y me digo que es un buen examen de lo que hacemos y de lo que hacen nuestros héroes del cómic.»



Ryan Kendall huye de la Sociedad del Ala Dorada y se convierte en un «sombrio personaje de predador» llamado Cóndor Negro.

OBJETIVO CUMPLIDO

EL X SALON INTERNACIONAL DE COMIC DE BARCELONA HIZO LLENO HASTA LA BANDERA

El reto estaba en llenar el mercado del Borne -lugar de privilegio en Barcelona- durante los cinco días que duró el certamen, y se ganó por amplio margen, poniendo en evidencia que el cómic, en Catalunya, es cosa de todos. La X edición del Salón del Cómic, celebrado del 6 al 10 del pasado mes de mayo, no pasará a la historia del certamen por ser el de más asistencia extranjera, en cuanto a autores -guionistas y dibujantes-, pero sí quedará como la consagración de lo popular alrededor de una actividad (industria/arte) que parecía tan sólo privilegio de algunos cuantos.

Y no cabe duda que, en buena medida, esa asistencia masiva se debió a la decidida voluntad de los organizadores -Juanito Navarro dixit- de ofrecer un amplio panorama de lo que, en la actualidad, verdaderamente enloquece a los fans. De ahí que la exposición dedicada a *Dragon Ball* -que en Catalunya es una verdadera fiebre juvenil-, fuera la más visitada, lo mismo que lo fue la dedicada a la revista satírica *El Jueves*, con motivo de sus primeros quince años de existencia, o la del *TBO*, que acumulaba sus setenta y cinco años de existencia en una muestra impresionante y completísima.

Pero dentro del capítulo de exposiciones, que es la parte cultural e importante del certamen, la dedicada a Jordi Bernet, Gran Premio del pasado Salón, fue, sin lugar a dudas, la más brillante y conseguida. No en vano Bernet es el autor de *Torpedo*, uno de los personajes más importantes del cómic de los últimos años en España, a la vez que es

uno de los mejores dibujantes de la escuela realista que existen en toda Europa. El comisario de la exposición, Carles Prats hizo un trabajo excelente en su selección de trabajos de Bernet y la exposición queda como uno de los hitos de esta décima edición.

Superventas...

Pero realmente, donde se cortaba el bacalao era en el amplio espacio dedicado a los «stands». Editoriales, fascinerosos, tiendas especializadas, francotiradores de bien, se alineaban, cara con cara, o espalda con es -

palda, como en un viejo filme del Oeste, en su lucha por hacerse con el comprador de turno. No sabemos cifras fiables, porque el silencio revolotea sobre los «stands» comerciales una vez acabado el certamen, pero la visión de miles de visitantes con su álbum, su bolsa o su paquetito de cómics se repitió a lo largo de los días del certamen de forma inalterable. Y si bien el certamen estaba dedicado al cómic alemán -rara avis para el aficionado medio español- los que se llevaron el gato al agua fueron, como siempre, los japoneses. Y lo hicieron en tres frentes -quizá recordando la guerra del Pacífico-, porque con uno se quedaban cortos. Como el maestro del Salón era Akira Toriyama, el afortunado papá de *Dragon Ball*, Cómics Fórum arrasó con la presentación, divulgación y venta de la edición en castellano y catalán de las aventuras de *Dragon Ball*, circunstancia que coincidió con los diez años de la editorial que dirige con tan buen criterio Antonio Martín. Como los japoneses publican más que producen, no se andaron por las ramas a la hora de estar presentes en el Salón, para reclutar mano de obra barata. Y era como de película ver las colas que se formaban de dibujantes de todo tipo, consagrados y desconocidos, con sus carpetones bajo el brazo, esperando turno para vender sus excelencias a rostros impasibles de ojos rasgados que, después de toda una mañana y toda una tarde, seguían tan frescos y enigmáticos como desde el principio. Y si todo ello no fuera poco, el bueno





de José María Berenguer, ese editor marchoso que ha hecho de La Cúpula una editorial inimitable, montó en su «stand» un espectacular «karaoke» (ya saben, eso de cantar con un video delante y una música detrás que tanto apasiona a los japonesitos) que, cómo no, congregó a toda la movida que habitualmente visita el Salón.

Un Zinco que vale por cien

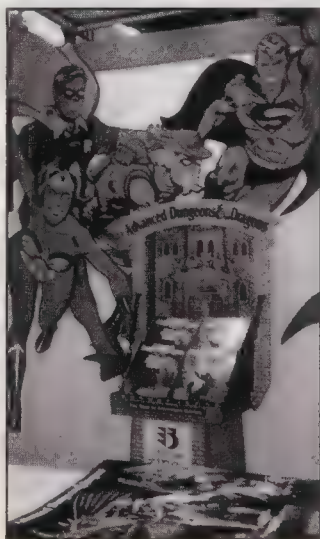
Claro está que no todo fueron karaoke o Ibáñez asfixiado o «juevistas» de juega, y algunas editoriales, como la de esta casa, nuestra Ediciones Zinco, se marcaron algunos tantos de calidad. Junto a novedades de primerísima calidad como *Omac*, de John Byrne, *Juicio sobre Gotham*, con Batman y Judge Dredd y *En busca del niño juez*, con el Judge Dreed, Ediciones Zinco agotó la edición en español de la nueva versión revisada, aumentada y puesta al día de los dos primeros volúmenes del juego *Advanced Dungeons & Dragons: Guía del Dungeon Master* y *Manual del jugador*. Un verdadero regalo para los seguidores de este apasionante juego de rol.

Otras novedades destacables en el Salón fueron el libro de Editorial Juventud *¿Eres Tintinólogo?*, con mil cien preguntas y respuestas sobre el apasionante mundo de Tintín; los dos

primeros volúmenes de *La aventura olímpica*, que edita Grijalbo/Dargaud, con magníficos dibujos de Dupuis; la reedición a cargo de Norma Editorial de dos obras capitales de Hugo Pratt —que paseó con su afabilidad su gran humanidad por el Salón— como son *La balada del mar Salado* y *La casa dorada* de Samarkanda, del ya mítico Corto Maltés; o la nueva aventura de Martin Mystère: *El misterio de la Sagrada Familia*, editada por Fórum, y que presenta una aventura barcelonesa del famoso «investigador de lo imposible».

La verdad es que, en cuanto a novedades, esta X edición del Salón fue un verdadero festín, porque también los buscadores de lo desconocido pudieron bucear en espacios tan inconcretos como los de los fanzines y encontrarse con publicaciones como la del *Círculo Andaluz de Tebeos*, la de *Arrebato* o la de *Zine Shock*, una curiosa revista de «cine oscuro y brutal». Así, pues, los visitantes se lo pasaron de lo lindo, quizá más que los informadores destacados en el certamen, que andaban escasos de figurones para entrevistar y es que no siempre el que escribe de cómics es un aficionado de pro.

Premios, fiestas e interrogantes

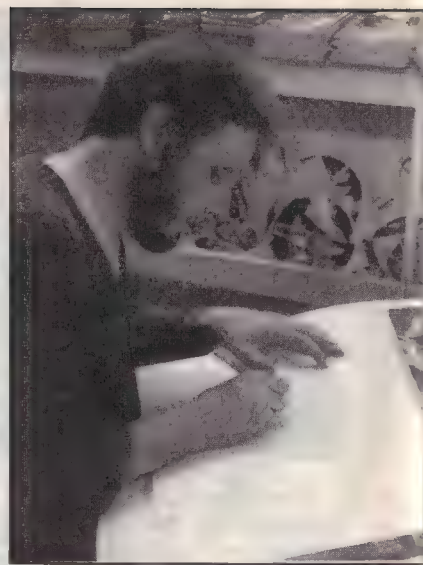


Como ya viene siendo habitual en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, el momento culminante, la razón de ser, es la concesión de los premios. Unos premios siempre polémicos —ya se sabe que hay gustos para todos e intereses para muchos—, pero siempre interesantes y efectivos. Discutibles, pero honestos y, sobre todo, necesarios. Si algo caracteriza el espíritu del Salón, que con mucho esfuerzo y más acierto ha logrado institucionalizar

Joan Navarro, son los premios. Premios de adecuada dotación económica y que ofrecen una panorámica bastante aproximada de lo que ha sido el año del cómic en nuestro país.

El Gran Premio de este X Salón, un premio tan entrañable como importante, fue para RAF, el famoso creador de personajes como Sir Tim O'Theo, Doña Lío Portapartes o Manolón, conductor de camión. Juan Rafat, RAF, se merecía, sin lugar a dudas este premio, que dotado con un millón de pesetas, viene a galardonar la labor profesional de muchos años. El premio a la mejor obra del año fue para Miguel Gallardo (Lleida, 1955), por su álbum *Perro Nick*, editado por Casset Ediciones, una obra cumbre del padre de Makoki. El premio al autor revelación fue para Miguel Angel Martín, uno de los valores más sólidos del nuevo cómic español y habitual colaborador de revistas como *Makoki* y *Tottem*. El premio a la mejor obra extranjera publicada en España fue para ese dechado de aciertos que es *El condón asesino*, del alemán Ralf Köning, todo un «best-seller» de Ediciones La Cúpula, y sin lugar a dudas lo más renovador que se ha publicado en España, sobre todo a niveles morales. Finalmente, el premio al mejor fanzine fue para *El maquinista*, esa pequeña obra de arte que se edita en Valencia por parte de Editorial La General, y que queda como un ejemplo de por dónde pueden navegar con dignidad los fanzines en nuestro país.

Y por aquello de los «doce hombres sin/con piedad», para que el lector esté in-



formado de todo, ahí van los nombres de los profesionales que compusieron el jurado que concedió los premios (tal y cual se dio a conocer la lista): Jordi Bernet, Pere Joan, Joaquín López Cruces (ganadores el año pasado), Antoni Guiral, Jordi Costa, Juan Buñill, Laureano Domínguez, Pasqual Giner, Carles Santamaría, Jaume Vidal, Josep Gález y Antonio Martín.

Destaquemos la mención especial concedida por el jurado al escritor y guionista de cómics Mariano Hispano, fallecido en septiembre del pasado año, y una de las figuras carismáticas de la profesión.

Los premios se hicieron públicos en una fiesta, que el Salón organiza como necesario acto social ante los invitados extranjeros. Una fiesta que, si todo va bien, y Joan Navarro se preocupará de que así sea, se repetirá el próximo año, ya mayoría de edad de este certamen que ha convertido, por méritos propios y esfuerzo de algunos, a Barcelona como una de las capitales del cómic en Europa. Ahora que la entrada a la Comunidad va a ser al cien por cien, sería bueno que las instituciones cuidaran como a las niñas de sus ojos este certamen, que se ha hecho poco a poco, y que ahora es de una gran mayoría.

—Ruiz de Villalobos

Zak (Jonathan Ward) y Crysta (Samantha Mathis) unen sus fuerzas para salvar FernGully: el último bosque tropical.



CUENTOS DE FERNGULLY

Por KYLE COUNTS

Elfos, hadas y murciélagos de dibujos animados se unen para salvar el último bosque tropical del mundo.

Un día de 1990, el hombre de negocios australiano Wayne Young entró en las oficinas de Kroyer Films con una idea para una película de dibujos animados. Tal como fue concebida por su esposa, la autora Diana Young, se refería a una tribu de criaturas mágicas cuyo bosque tropical encantado se ve amenazado de destrucción por los humanos. Al terminar el día, los Kroyer —Bill y su esposa, Sue— habían llegado al acuerdo de emprender su mayor aventura profesional hasta la fecha, un proyecto que consumiría cerca de dos años de sus vidas.

Lo que Bill Kroyer pasó a dirigir, *FernGully: The Last Rainforest*, no puede ser etiquetado simplemente como un caso de oportunidad: cual-

quiera con las inclinaciones espirituales de Kroyer sabe que no existen los accidentes, ni siquiera los afortunados. Para él, era una oportunidad de usar el medio que más ama —la animación— para un propósito altruista: lanzar un grito de alarma advirtiendo que los bosques tropicales del mundo se están extinguiendo rápidamente, disminuyen a un índice de 14,25 millones de hectáreas al año. «No hubiera hecho la película de no ser por el tema que trataba», admite.

La fábula ecológica de veinte millones de dólares, escrita por Jim Cox (*Los Rescatadores*), cuenta la historia de un hada llamada Crysta, que vive en el corazón de un bosque tropical llamado FernGully. «Oye la leyenda

de que los humanos existen realmente, y parte en pos de la aventura para hallar un humano», explica Kroyer. Desgraciadamente, tropieza con un equipo maderero que está destruyendo el bosque tropical. Salva la vida de un joven maderero, un adolescente llamado Zak, al tiempo que lo encoge accidentalmente al tamaño de ella. Cuando no puede desencogerle, lo lleva de vuelta al bosque, a los ancianos de la tribu. Por el camino, se van conociendo, y él descubre las maravillas del bosque tropical. Cuando la máquina maderera humana llamada La Allanadora, y el espíritu maligno que la ha desbocado, Hexxus, convergen en FernGully, el muchacho humano y el hada se unen para salvar lo que queda del bosque.»

Young siempre vio *FernGully* como una película de dibujos animados centrada en la concienciación del medio ambiente. Animado por su nueva visión como productor asociado de «Cocodrilo Dundee», abordó en busca de financiación a la FAI Insurances de Australia, una empresa cuya subsidiaria cinematográfica había existido previamente tan sólo como una forma de aliviar impuestos, según Kroyer. Rodney Adler, que recientemente había tomado el control de la compañía, aceptó ayudar a financiar el filme, y Young se dirigió a

Todas las fotos y arte de FernGully: Copyright 1992 20th Century Fox

Hollywood en busca de un estudio de animación.

Kroyer, que recibió su entrenamiento en Disney (trabajó tanto en *Pete's Dragon* (Pedro y el dragón Elliot) como en *The Fox and the Hound*), y fue nominado en 1989 para un Premio de la Academia por su corto de animación *Technological Threat*, recuerda: «Acudió a todos los estudios de animación importantes antes de venir a nosotros. Después de pasar el día con Sue y conmigo, dijo: "Ustedes son las personas perfectas para hacer esta película".»

Young no eligió Kroyer Films simplemente porque acudiera muy recomendado por Jim Cox, cuya esposa, Penny Finkelman Cox, produjo *Cariño, he encogido a los niños* (para la que Kroyer animó los títulos del principio). «Fue una reacción absolutamente ilógica, irracional y visceral —dice Kroyer—. Conectamos espiritualmente, ¿qué puedo decir? Nos habló acerca de su visión de la película, y nosotros le explicamos lo que significaba el proyecto para nosotros en términos de cómo hacerlo, y el tipo de calidad que implicaría. Estábamos en la misma longitud de onda.

«El no quería hacer una película estilo *Hanna-Barbera*, un filme con aspecto de sesión de sábado por la mañana; y yo no deseaba hacer una película infantil... a lo Disney. El tenía una película especial en mente: yo debía ser innovador y atrevido y tener sustancia, pero también debía tener la calidad de un filme de Disney.»

Tras insistir que una película acerca de un bosque tropical no podía ser investigada en los libros y fotografías existentes, Wayne Young gastó el resto de su dinero de desarrollo en llevar a los Kroyer y a otras nueve personas al bosque profundo australiano durante un mes. «Hicimos bocetos,



Foto: Cliff Lipson

Mathis ha «encarnado» a Crysta desde que hizo su primera prueba para el papel, dice Kroyer. Protegiéndola está Pips, con la voz de Christian Slater.

juelas que trepaban por sus tejados. Así, hizo que los chicos de las cámaras pegaran sus tejados a sus zapatos con cinta adhesiva ancha. Y seguimos andando por el bosque. Bueno, aproximadamente un kilómetro más adentro, la lluvia había hecho que la cinta empezara

pin-
tamos,
dibujamos, caminamos, nos empapamos en los repentinos aguaceros y manejamos pitones... de todo. Fue una experiencia alucinante —relata Kroyer.

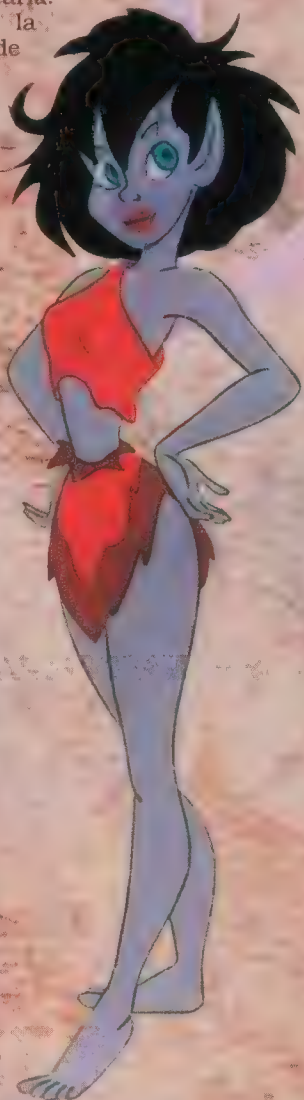
«Si no hubiéramos hecho ese viaje, la película no hubiera sido en absoluto como es ahora. Cada secuencia brotó de nuestra experiencia personal. No sacamos nada de ningún libro. Cuando llegaba el momento de hacer una escena, recordábamos una experiencia... algo que habíamos hecho o visto. Pusimos todas esas sensaciones en el filme.»

Una de tales experiencias se refiere a cuando Kroyer y sus compañeros se vieron abrumados por sanguijuelas chupadoras de sangre, que prácticamente inundaron al grupo mientras recorrían a pie el bosque.

«Mi esposa se sintió realmente aterrorizada por todas esas sangui-

a
des-
pegar-
se. De
modo que
ella se quedó
con ese papel
matamoscas
[colgando de
las perneras
de su pantalón]. Esas sanguijuelas treparon de nuevo por sus piernas y se agarraron a ellas. Unos tres kilómetros más adelante, ella baja la vista y grita... tiene como unas 50 sanguijuelas pegadas a ella, todas agitándose y demás. En ese punto, ella y un par de los otros regresaron al alojamiento. No podían soportarlo más.

«A resultas de esta experiencia, se nos fijó la idea de tener sanguijuelas en la película. Cada





Se necesitará el poder combinado de todos los duendes para salvar su bosque de los ignorantes humanos y de Hexxus.

vez que las incluíamos en el storyboard, los productores decían: "No, no..., esto es desagradable, no podéis hacerlo". Hacia el fin de la película, tenemos esta canción en la que nuestro héroe, Zak, averigua que ahora que tiene ocho centímetros de altura ha pasado a formar parte de la cadena alimentaria; tiene todas esas horribles experiencias que le rodean en el bosque. En un momento determinado, cae en ese lodoso arroyo. De él salen 50 sanguijuelas, todas del mismo tamaño que él. Obtuvimos un buen impacto con ellas: negras, con venas color borgoña a lo largo de sus cuerpos."

Unos seis días antes del fin de la excursión, Young

veló a Kroyer que el consejo de directores de la FAI todavía no había aceptado formalmente contribuir en el proyecto; Kroyer tendría que hacer una presentación final a fin de cerrar el trato. Los Kroyer condujeron 150 kilómetros hasta la ciudad más cercana y «compraron hasta el último trozo de cartulina que pudieron encontrar», y pasaron los siguientes tres días preparando

110 piezas de arte para la presentación en Sydney.

El consejo, compuesto por respetados hombres de negocios australianos, se mostró al principio opuesto al proyecto. El presupuesto planteado era tres veces superior al de cualquier filme hecho hasta entonces en Australia. Pero, basándose en la apasionada presentación de



El reparto de los filmes de dibujos animados son fáciles de confeccionar. «No requiere mucho trabajo por parte de los actores.»

Grace Zabriskie pasa de Twin Peaks a FernGully para prestar su voz a Magi Lune, mentora de los espíritus de la naturaleza.



Kroyer, cambiaron de opinión y dieron unánimemente a Young el adelanto. Dijeron que si no lo hacían, serían hombres sin visión», indicó Young a los Kroyer en el brindis de la victoria con champán.

La dirección de la producción demostró ser el desafío más importante de los Kroyer a la hora de realizar *FernGully: The Last Rainforest*. Con sólo 11 empleados en su nómina, sabían que no podían hacer el filme en sus dependencias de Burbank. Tuvieron no sólo que peinar Los Angeles en busca de artistas para que manejaran el trabajo, sino también buscar unas dependencias nuevas y más grandes para alojar los 18 departamentos de producción. Finalmente ocuparon el edificio de la antigua Stroh's Brewery en Van Nuys, California, donde fueron filmados los interiores para *Showdown in Little Tokyo*. Puesto que Kroyer fue incapaz de encontrar talentos suficientes en Los Angeles, estableció también unidades de animación en Canadá e Inglaterra, con trabajo adicional en Copenhague y Corea.

Pese al título y localización del filme, Kroyer insiste en que no es «antimaderero» ni específicamente una película sobre los bosques tropicales. «El bosque tropical es un lugar donde cualquier persona sensible comprenderá la maravilla del mundo. Las maravillas del bosque tropical son tan mágicas, tan pronunciadas, que al instante te enseñan que la vida es un milagro que hay que compartir. Necesitamos reconocer que formar parte de esto [la cadena de la vida] tiene sus responsabilidades. No ser consciente de ello, o no actuar según esa conciencia, es ser tan culpable como quien lo destruye. «O estás en el autobús o fuera del autobús», solía

Según Kroyer, la voz de Robin Williams «casaba perfectamente» con su personaje del murciélago loco, Batty Koda.

decir Ken Kesey.

«Cuando vas al bosque tropical, ves un lugar mágico, irremplazable, que está siendo inútilmente destruido. Te desgarraba absolutamente el corazón. Así, por supuesto, deseas que la gente haga lo obvio y deje de destruirlo. Pero no haces una película con un fuerte mensaje como [engola la voz]: «¡Hey, todo el mundo, dejad de talar ese bosque!». *FernGully* no es eso; es una película de aventuras acerca de valor y curiosidad y tradición y amor y descubrimiento. Sue y yo no empezamos a dar puñetazos en la cabeza a la gente, o a solicitar una respuesta política específica; nuestra intención era hacer un filme entretenido. Cuando el público salga [del cine], esperamos que lo haga con una mejor comprensión [de la amenaza al bosque tropical], y se mire al espejo y haga lo que pueda por ayudar a detenerla.»

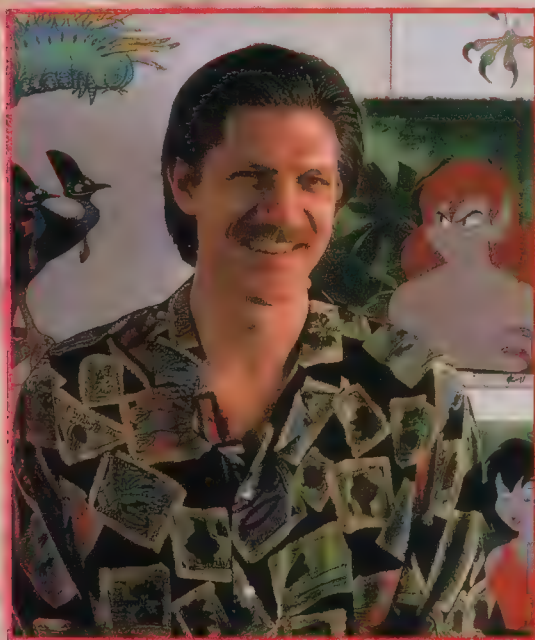
Aunque Kroyer conoce la serie de televisión *Capitán Planeta* y la inminente película de dibujos animales basada en el medio ambiente *Once Upon a Forest*, desarrollada por Hanna-Barbera, no cree que el mensaje medioambiental de ningún proyecto garantice el éxito. «No importa si es medioambiental o no, en lo que a la taquilla se refiere. Si una película es buena, la gente irá a verla. Si la película es mediocre, no importa cuál sea el mensaje... nadie irá a verla. Puedes hacer una película sobre tapones de botellas, y si es buena, puedes ganar 100 millones de dólares. Por otra parte, puedes hacer una película sobre la madre Teresa y, si es aburrida,

será «mejor que lo olvides.»

Las comparaciones con *Beauty & the Beast* (La bella y la bestia) de Disney son «inevitables — dice Kroyer—, pero no me preocupa. Creo que Disney sigue con su fórmula cliché, relativamente blanda, aunque la ejecute de forma brillante. No era posible para nosotros competir con ellos en pura técnica; simplemente tienen demasiada gente y demasiado dinero. Pero, en cuanto a los resultados, enfrentaría los nuestros a los suyos en cualquier momento.»

Kroyer está orgulloso del hecho de que algunos de los beneficios del filme sean destinados a ayudar al medio ambiente. Los actores fueron pagados según una «escala diaria». A sugerencia de Wayne Young, y con el consentimiento de los actores, un porcentaje de los beneficios de la película, tanto netos como brutos (incluidos los beneficios de taquilla, video y banda sonora), serán donados en su nombre al Instituto Smithsonian, que distribuirá el dinero para «legitimizar la causa de los bosques tropicales», según Kroyer.

«Cuando la gente vea *FernGully*, verá 70 minutos de material como nunca antes ha visto en un filme de animación. Todo es real: cada planta, flor y animal existen en ese bosque. Este maravilloso mundo mágico es algo que no tuvimos que inventarnos: está realmente ahí, todo. Es probable que la gente salga del cine pensando: «¿No sería hermoso que eso fuera real?» Hey, es real. Todo lo que tenemos que hacer es impedir que sea destruido.»



El director Bill Kroyer admite que no hubiera hecho *FernGully* «de no haber sido por el tema».

HAGAMOS DE ESTE, UN VERANO...



INFORME: JUEGOS DE HORROR PARA ORDENADOR Y CONSOLAS

FANGORIA

LA REVISTA DE TERROR
MÁS VENDIDA DEL MUNDO

¡SORPRESAS EN EL GUION!



¿LA BATALLA FINAL DE RIPLEY?



ADemás: LOS ALIENS INVADEN LOS COMICS

AL VIENTRO DE LA OSCURIDAD
Una nueva epopeya de Ram
ENTREVISTA EXCLUSIVA
Los nuevos libros y películas
de STEPHEN KING
UN VAMPIRO DE
LAS ANTIPODAS
POISON IVY
Matar por Amor
MIJOS DE LA NOCHE
Karen Black
madre de vampiros



HELLRAISER III
Directos al Infierno

FANGORIA '92

La revista de Terror más vendida del Mundo

OLIMPICAMENTE TERRORIFICO

Todos los proyectos son en imagen real a menos que se especifique otra cosa. Los que tienen un recuadro delante son nuevos/actualizados desde la última lista. **No todos los filmes listados verán finalmente la luz.** Abreviaturas: G: guión; D: director; P: productor; DA: dibujos animados; IR: imagen real; Sind: sindicado; HB: Hanna-Barbera; NEL: Nelvana; MWS: Murakami Wolf Swenson; RB: Rankin-Bass; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; FF: Funnybook Films.

The Addams Family.

Secuela. PP. Serie DA. ABC. HB. Otoño.

The Airtight Garage (El garaje hermético). DA. G: Randy Lofficier.

Aladdin (Aladino). Filme DA. WD. 1992.

Alias. Filme U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov, S. Daniel.

■ **Alice in Wonderland.** Serie de TV. Canal Disney.

The American. Filme. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg! Filme.

American Tail. DA. Serie de TV de sábado por la mañana. Otoño.

Animaniacs. DA sind TV. WB/Amblin. Otoño 1993.

■ **Annie.** Secuela musical teatro. *Annie Warbucks.* D: Martin Charnin. G: Thomas Meehan. Música: C. Strouse.

Ant-Man. Filme.

Archie. Filme IR. G: N. y D. Ephron. D: J. Schumacher. DIC.

Baby Huey. Corto DA. U. G: Bill Kopp.

■ **Bad Baby.** Proyecto serie TV DA. Imagination Factory/Film Roman.

Barbarella. TV. Nelvana.

Barbie. Filme.

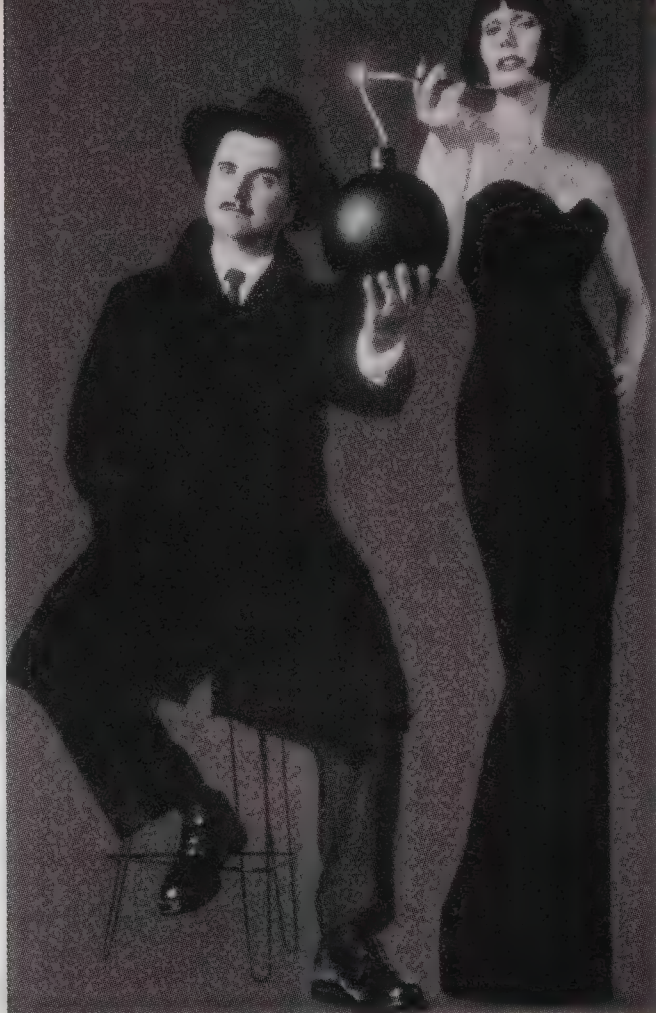


FOTO: Copyright 1992 Showtime Networks Inc.

Finalmente, **Boris & Natasha** (Dave Thomas, Sally Kellerman) de Jay Ward hacen su aparición... como un filme original de Showtime (que empezará a salir al aire este mes). John Candy, Andre Martin y John Travolta son sus coestrellas.

Abrams/Gentile Ent. & Mattel.

■ **Batman.** *Batman Returns* (Batman regresa). G: Dan Waters, Wes Trick. D: Tim Burton. WB. Junio. Serie DA. Otoño. Fox. (Ver artículo.)

Battleroads. Piloto TV.

Beakman's World. Serie sind IR. Basada en *You Can with Beakman.* Col.

Bebe's Kids. Filme DA. G: Reginal Hudlin. Hyperion/PP.

Beetlejuice. Serie DA. ABC, video y FBC. Secuela del filme (*Bitelchus*).

Betty Boop. Filme. D: R. Fleischer.

Blackhawk. Filme.

Amblin. G: Dan Aykroyd.

Blackman. Filme.

Blade. Filme. G: Lee Goldberg y Bill Rabkin.

Blinky Bill. Filme australiano DA. P: Yoram Gross. 1992.

■ **Blondie.** Filme. WB. P: Joel Silver.

James Bond. Serie DA sind. *James Bond Jr.* MWS.

Bonkers D. Bobcat. Serie DA sind. WD. Otoño 1993.

Boogiemandland. DA. Nel. Fox.

■ **Brave Little Toaster.** Secuela filme DA. Hyperion.

Bucky O'Hare. DA sind.

Bugs Bunny. *Termite Terrace.* Filme IR/DA.

■ **Bullwinkle.** Filme *Boris & Natasha.* Debutará en Showtime. Abril 1992.

■ **Capitol Critters.** DA. ABC. Probable cancelación.

Captain America. Filme. **Captain Planet.** Serie DA.

Casper. Filme. Amblin.

■ **Cats.** Filme DA repuesto, luego retirado de nuevo. Amblin.

Charlie Chan. Filme. G/D: D. Mamet. P: Kirkwood, Hyde.

■ **Chester Cheetah.** DA. Nel. Fox. Aún en desarrollo.

Chicken Man. Serie satírica DA. Calico.

Classics Illustrated. Serie DA. DIC.

Cobalt 60. Filme DA.

Conan. Secuela filme. G: CE Pogue. *Conan the Adventurer.* Serie DA sind. 13 episodios. Otoño, Claster TV/Sunbow.

Concrete. Filme. G: (D) L. Wilson, C. Thompson. P: Tim Burton.

Cool World. Filme IR/DA. PP. D: Ralph Bakshi.

The Crow. Filme. G: John Shirley. D: Alex Procyce. P: Ed Pressman.

■ **Crusader Rabbit.** Nueva serie DA. En desarrollo. Fox.

■ **Cyberpunk.** Filme. G: Steve Roberts. Imagination Factory.

Danger Squad. Filme. P/D: Leo Fong. W/D: P.R. Cable.

Darkwing Duck. Serie DA sind y ABC.

Deathlok. Filme.

Dennis the Menace (Daniel el travieso). Filme. P: John Hughes. WB. *Dennis the musical.* Broadway. G: Ernest Chambers. Música: Jeff Church. Letras: Richard Enquist, Chambers. ¿Otoño 1992?

■ **Dinosaurs for Hire.** Serie DA. En desarrollo. Fox.

Dr. Off. Filme. Sátira sobre superhéroe negro. P: Tim Reid.

Dr. Strange. Filme. Zoetrope. D: Alex Cox. P: F. Coppola.

Doug. DA. Nickelodeon.

Dudley Do-Right. Filme. PP.

■ **Eek the Cat.** DA. Fox. D: Savage Steve Holland. Otoño.

Elfquest. Filme/TV. Abby Lou Prod. Freedom Distrib.

Evangeline. Filme. FF.

Family Dog. Serie DA. CBS. Amblin/Nel. Debut retrasado.

■ **Fantastic Four.** Filme. EP: Stan Lee. D: Max Kleven. Constantin Film.

Far side. TV DA.

Fearless Fosdick. IR. Nel.

■ **Fish Police.** Serie DA. HB. CBS. Probable cancelación.

■ **The Flintstones (Los Picapiedra).** Filme. Fred: John Goodman. D: Richard Donner. U/Amblin. Filmes DA TV. D: J. Romano.

■ **Garfield.** Serie DA.

■ **George of the Jungle.** En video, 4 de 13 volúmenes. Debut abril. CBS Fox Video.

■ **G.I. Joe.** Filme. G: Anthony & John Gentile. WB.

■ **Goofy.** Serie DA sind *Goof Troop*. WD. Estrenos otoño.

■ **The Green Arrow.** TV. P: Danny Bilson, Paul DeMeo.

■ **The Green Hornet.** Filme. G: D. Mancini. P: D. Kirschner. U.

■ **Hopalong Cassidy.** Filme. G: G. Popper, J. Rosenthal.

■ **Human Target.** Serie. ABC. R. Springfield. P: D. Bilson, P. DeMeo, L. Lyttle.

■ **Inspector Gadget.** Nueva serie TV DA. DIC.

■ **Iron Man.** Filme. Universal lo abandonó.

■ **Jo Jo.** Filme. P: Lee Caplin. G: Mike Chapman.

■ **Jonny Quest.** Película TV DA. HB, X-Mas.

■ **Judge Dreed.** Filme. Fox. P: C. Lippincott, Ed Pressman. 1993.

■ **Mai the Psychic Girl.** Filme. D. Tim Burton. G: L. Wilson, C. Thompson. P: Burton, Wilson, D. Di Novi, W. Hill. Carolco.

■ **Mandrake.** Filme.

■ **The Mask.** Filme. New Line.

■ **The Meteor Man.** Filme. G/D: Robert Townsend. El profesor, que adquiere superpoderes de los meteoros, «limpia» su vecindario. MGM. X-Mas.

■ **Mother Goose & Grimm.** Serie DA. CBS. (Ver artículo.)

■ **Nancy.** Filme. P: P. Muller.

■ **Negative Man.** El héroe de Bob Kane. (Ver artículo.)

■ **Neil the Horse.** DA/IR.

■ **Ninja High School.** Video DA. R.U. Sun Planning.

■ **Once Upon a Forest.** Filme DA. Fox/HB.

■ **Pirates of Dark Water.** Serie DA. Probable cancelación.

Mientras tanto, el George of the Jungle de Jay Ward se columbia en video.

ción.

■ **Plastic man.** Filme. WB/Amblin. G: Larry Wilson.

■ **Power Pack.** Piloto TV. G: J. Brett. N. World/Paragon.

■ **Prince Valiant (El Príncipe Valiente).** Serie DA. Canal Familiar. Filme IR. G: Michael Beckner. Constantin Film. P: Bernd Eichinger, Jim Gorman.

■ **The Punisher.** Secuela. **Radio Boy.** DA. RB.

■ **Reid Fleming.** Filme. G: creador David Boswell. P: M. Weisman, J. Loeb II.

■ **Ren & Stimpy.** DA. Nickelodeon.

■ **Richie Rich.** Filme. P: J. Silver, J. Davis. G: Neil Tolkin.

■ **Robocop 3.** G: Frank Miller y Fred Dekker (D). Verano.

■ **Roger Rabbit.** Precuela del filme. *Who Discovered Rogger Rabbit*. D: Rob Minkoff. WD. Nuevo corto «Hare In My Soup».

■ **Rogue Trooper.** Filme. D: Peter Hewitt. P: Joel Silver.

■ **Rugrats.** DA. Nicklodeon.

■ **Rupert the Bear.** DA. Nel. 13 de media hora.

■ **The Shadow.** Filme. G: David Koepp. P: Martin Bregman. U. Rodaje previsto para verano.

■ **The She-Hulk.** Filme G/D: Larry Cohen. B. Nielsen.

■ **The Silver Surfer.** Filme. EP: Stan Lee. Constantin Film.

■ **The Simpsons.** DA. FBC. Ahora animados por Film Roman.

■ **Speed Racer.** Filme. G: (D) Patrick Johnson, John Lau. P: J. Silver, R. Donner. BN. 1993

■ **Spider-Man.** Filme. D: Jim Cameron. Carolco. Los problemas financieros de los estudios podrían retrasar el proyecto. Musical teatro. G y canciones: B. Harman. Musica: K. Herrmann. EXP: Stan Lee.

D: J. Nash, J. Calamari.

■ **Starwatcher.** Filme DA. P: Alain Guiot/Videosystem. EP: Ridley Scott. G: Moebius y J. Fryszman. D: Moebius,



Dibujo de George: Copyright 1967 Jay Ward Productions Copyright 1992 CBS/Fox

Keith Ingham.

■ **Superboy.** TV sind.

■ **Super-Dave.** DA. DIC.

■ **Superman.** *Superman: The New Movie*. G: Mark Jones y Cary Bates.

■ **Super Mario Bros.** Filme IR. G: Barry Morrow. D. DeVito.

■ **Swamp Thing.** TV. USA.

■ **Tales from the Crypt.** HBO. Renovada por cuarta temporada

■ **Tales from the Hart.** TV. P: Aaron Spelling.

■ **Tarzan.** Serie TV sind.

■ **Teenage Mutant Ninja Turtles. (Tortugas ninja)** Secuela IR junio. Serie DA. CBS, sind.

■ **Thor.** Filme. StoneBridge.

■ **Time Beavers.** Serie DA TV. Kushner-Locke.

■ **Time Cop.** Filme. D: Sam Raimi.

■ **Tintin.** Serie DA. HBO.

■ **Tom & Jerry.** Filme DA. P/D: Phil Roman. Primavera 1993.

■ **Toxic Crusaders.** Filme IR. Troma/New Line.

■ **Trouble with Girls.**

Filme. Fox/FF. G: W. Jacobs, G. Jones. P: M. Pepler, N. Tabachnick.

■ **Ultraman.** Serie TV.

■ **Valentina.** Serie TV.

Demetra Hampton. Reteitalia.

■ **Vampirella.** Filme. G/D: Jim Wynorski.

■ **V for Vendetta.** Filme.

WB. G: Hilary Henkin.

■ **WARP.** Filme. G/P: Victor & Grais. Improbable.

■ **Watchmen.** Filme. P: J. Silver. D: Gilliam. Largo.

■ **We're Back.** Filme DA.

Amblin London/U. Aplazado hasta otoño 1993.

■ **Why I Hate Saturn.** TV.

■ **Wild Cards.** Filme.

Disney. G: George R.R.

Martin. P: Michael Engelberg.

■ **Wizard of Id.** Filme.

Cinergi.

■ **Wolverine.** Filme.

■ **Woof.** Piloto TV DA/IR. ABC/TriStar.

■ **The X-Men.** Serie TV DA. Fox. Otoño.

■ **Zen.** Filme. Serie DA.

■ **Zorro.** Filme. D: Steven Spielberg. G: Nancy Larson. TriStar. Serie TV. Canal Familiar.

Lista Copyright @ 1992 Starlog Communication International, Inc. Todos los derechos reservados.

Fuera de viñeta

Las vacaciones de verano son una estupenda ocasión para ponerse al día con todas esas colecciones que siempre se te quedan descolgadas, por uno u otro motivo. Y entre baño y baño, hasta se puede encontrar algo de tiempo para echarle un vistazo al aluvión de novedades que las editoriales nos obsequian —es un decir— por estas fechas.

En el caso de Zinco, el lanzamiento «estrella» del verano será, indiscutiblemente, la adaptación al cómic de la película *Batman vuelve*. Denny O'Neill, Steve Erwin y José Luis García López firman este número especial que se pondrá a la venta en dos formatos, estándar y Prestige. Zinco tiene previsto sacar, además, una edición de lujo con el Album Oficial de Fotos del filme.

Curiosamente, la novedad más destacada de cuantas presenta Cómics Fórum también estará disponible en dos ediciones. Nos estamos refiriendo, claro está, al número uno de la nueva colección de los *X-Men* ilustrada por Jim Lee, récord de ventas absoluto en los USA, que aparecerá por fin en agosto. Este mismo mes, un poco como colofón de toda la promoción montada en torno al «Año Mutante», Fórum aprovechará para comenzar la serialización de uno de los títulos más reclamados por la parrquilla marveliana: *Kaos y Lobezero* «Almas en fusión», cuatro volúmenes prestigio escritos por Walter Simonson y pintados al alimón por Jon Jay Muth y Kent Williams.

Pasando al terreno de los extras veraniegos, constatemos que tanto los de Zinco como los de Fórum se apuntan a la moda de las sagas entrelazadas. Por un lado tenemos el crossover *Superman/LEGION 92*; por otro, las entregas correspondientes de «El Gámbito von Strucker» y «La Vendetta Vibrantium», englobando los especiales de *Nuevos Mutantes*, *New*

Warriors, *Patrulla X* y *Factor X*.

Y todavía nos quedan más prestigios Fórum por reseñar: «Corazón de Tinieblas» reúne por primera vez a *Lobezero*, el *Motorista Fantasma* y el *Castigador* en una aventura de acción narrada por Howard Mackie y John Romita Jr. Y el especial *Excalibur: Posesión*, seguramente ya a la venta para cuando estas líneas aparezcan impresas, brinda la oportunidad de comparar los estilos del nutrido grupo de artistas que colaboran en el mismo, a saber: Ron Lim, Dwayne Turner, Brian Steelfreeze, Jackson Guice, Rick Leonardi, Erik Larsen y James Fry.

Entrando ya en el otoño, pero sin salir de las ediciones de lujo,

podemos confirmar el regreso de la inclasificable *Doom Patrol* de Mr. Grant Morrison para el mes de setiembre. En principio, en una miniserie Prestige de dos volúmenes, pero con perspectivas de continuidad si la respuesta de los lectores así lo permite. Incluso se está planteando que algunos otros títulos de la celebrada «línea adulta DC», tales como *Hellblazer* o *Shade*, puedan irse serializando en ediciones Prestige limitadas. Otro aspecto destacado de la oferta Prestige que presenta Zinco lo constituye el inicio de la colección «Elseworlds» (Otros Mundos), con sus dos primeros números: *Batman, terror sagrado*, por Alan Brennert y Norm Breyfogle; y *Batman, año del futuro*, por Brian

Augustyn, y un inspiradísimo Eduardo Barreto. Recordaréis que en el número 7 de **COMICS SCENE** ya os ofrecimos amplia información sobre estos dos interesantes volúmenes. Y en una época de marcada concienciación ecológica, nunca está de más que los superhéroes contribuyan a transmitir un mensaje a favor de la conservación de la naturaleza. Este es precisamente el objetivo que persigue *Superman por la Tierra*, un especial Prestige con guión de Roger Stern, dibujos de Kerry Gammill... y color de Tom McCraw.

Dos novedades más para cerrar el apartado Zinco: tras sucesivos retrasos, el explosivo *Skreemer* de Peter Milligan y Brett Ewins saldrá —¡por fin!— en octubre. Y *Lobo* regresará para hacer lo que mejor saber hacer en una nueva miniserie donde Keith Giffen, Alan Grant y Simon Bisley repiten como equipo creativo desencadenado.

En lo que respecta a Fórum, los proyectos otoñales están aún por perfilar, pero hay varias cosas en marcha, entre ellas las series mensuales de *Wonder Man*, *Darkhawk*, los *Guardianes de la Galaxia* y *Deathlok* (esta última será precedida de una colección de especiales con la *limited* del personaje). También hay planes para reunir los capítulos que componen la macrosaga «Tormenta Galáctica» en una colección de especiales de 48 páginas. En setiembre saldrá la novela gráfica de *Los Vengadores* «Trampa Mortal», obra de Danny Fingeroth y Ron Lim. Y, aunque con cierto retraso, se espera poder tener listo el volumen que recopila con los primeros números de *La Masa* realizados por Stan Lee y Jack Kirby, dentro de la colección «Orígenes Marvel».

Más noticias, dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra

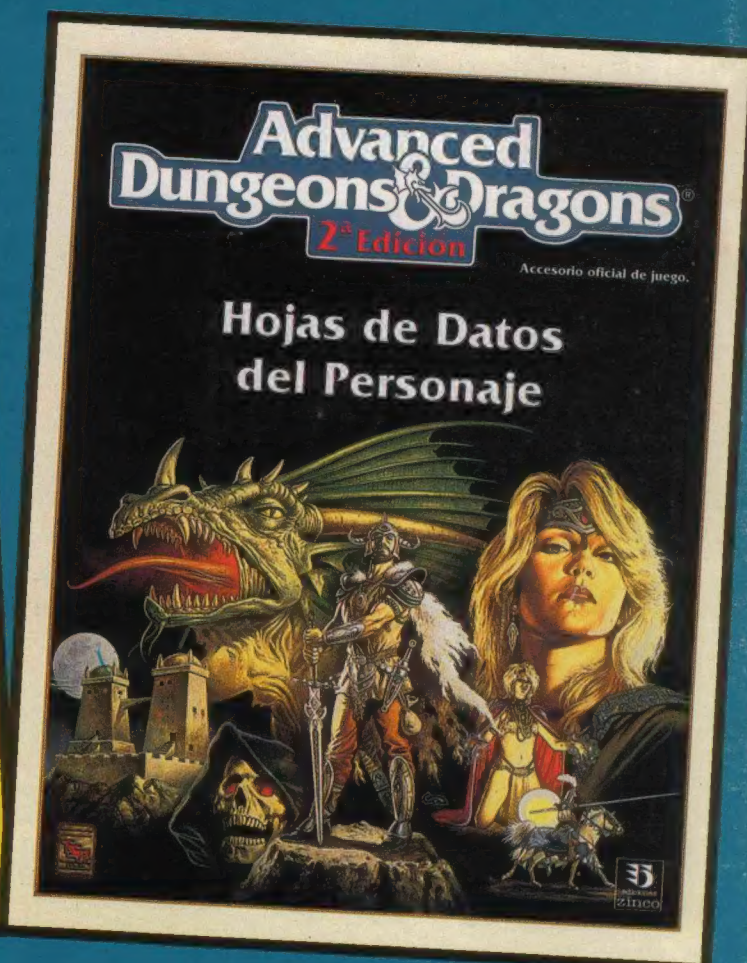
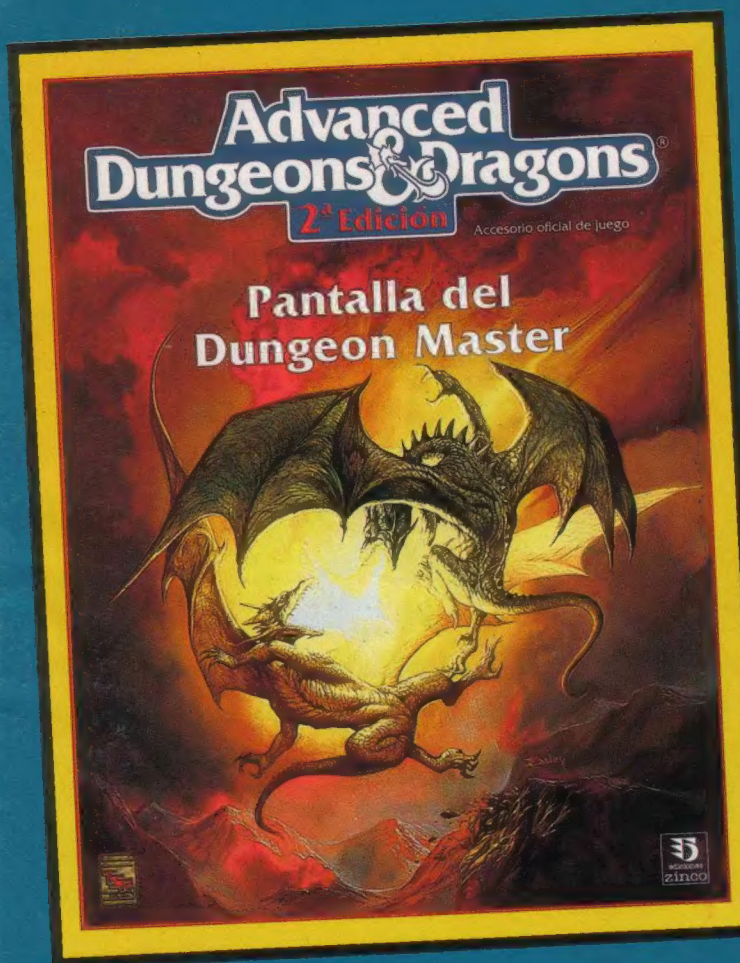


CRECE EL UNIVERSO DE :

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2ª Edición

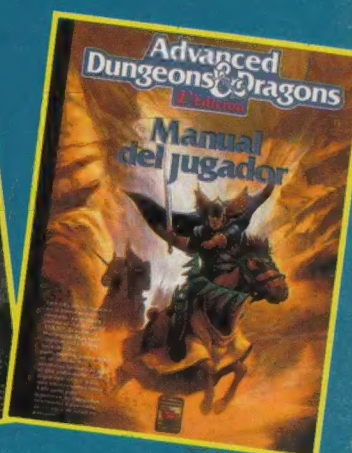
CON DOS NUEVOS PRODUCTOS INDISPENSABLES:



¡YA A LA VENTA EN TODA ESPAÑA!

Y recuerda que para empezar, necesitas:

Son productos de la línea de Juegos de Rol de:



CUANDO EL CAZADOR SE CONVIERTE EN PRESA



SERIE
LIMITADA
DE
3
EPISODIOS
FORMATO
PRESTIGE
525 Pts.



ediciones
ZINCO
NORMA
Editorial

BATMAN

CONTRA

PREDATOR

¡EL ACONTECIMIENTO DEL AÑO!